TELJES JÁTÉK A MÁSODIK CD-N : Conquest of the New World™

www.pcguru.hu

PC GURU

SEGA RALLY 2

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN ■ 99/11_

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

PANZER GENERAL 3D

HOMEWORLD

EXTRA

FOX SPORTS

Játékok keletről

PRINCE OF PERSIA 3D

FORCE 21

NHL 2000

SEVEN KINGDOMS 2

DRIVER

1296 Ft

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik.
Amennyiben hiányoznának belőle, kérje őket az elárusítótól!

Saitek
Saitek SP550
CYBORG 3D
Saitek ST110
Saitek R100
Száguldás
játék
hang
JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-
(Campona Bevásárló Központ)
Tel.: 424-3043

ASUS TNT2 3Dimenziós VGA Kártya
32MB
AGP-V3800 Ultra
RIVA TNT2 ULTRA
AGP-V3800Ultra
The Macro®
Pico
Maximális teljesítmény,
minimális fizikai méret.
PHILIPS
A 3Dimenzió valósággá
vált az ASUS TNT2
3D szemüvegével.
Élvezze a játékokat az
új dimenzióban.
ASUS®
ASUSTeK COMPUTER INC.
http://www.asus.com.tw
A Macroda Kft az ASUS termékek
KIZÁRÓLAGOS disztribútora Magyarországon!
A TISZTA FORRÁSBÓL SZÁRMAZÓ TERMÉKEKEN MINDIG EZ A LOGO VAN.
A Tiszta Forrásból származó alaplapokra 2 ÉV garancia van!
1012 Budapest Attila út 63sz. Tel: 214-2392 Fax: 355-5173 www.macroda.hu
ASUS
Tiszta forrásból!
MACRODA
http://www.macroda.hu

PC GURU

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Asszisztens: Boruzs Krisztina
Hír- és honlapszerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:
futura Extravaganza
comments to: newus@philoslabs.com

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing: Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Németország:
Vogel International
Otto Walitschek,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1998. II. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 12563/hó

A MATESZ 1999. II. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 18886/hó
1999. szeptemberi szám eladott példányszáma: 20542
A PC GURU e havi száma 25000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
telefon: (36-1) 349-4768

Megjelenik havonta, ára 1296 Ft. Előfizethet megrendelőlevélben a kiadónál: Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj (CD-s): 3000 Ft (3 szám), 6000 Ft (6 szám), egész évre 12000 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.
Előfizetési díj negyed évre: 3000 Ft (3 szám), fél évre: 6000 Ft (6 szám), egész évre 12000 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

INTRO_

START !

Sziasztok!

Beköszöntött a zimankósabb időszak, lassacskán előkerültek a nagykabátok és a sálak. Most, hogy valószínűleg több időt fogunk a szobában – a gépek előtt – tölteni, a számítógépes játékpiac is kicsit jobban fog koncentrálódni, a játékok jobban fognyak majd, és persze, kezdődik a karácsonyi csúcsidőszak. Reménykedtünk benne, hogy idén a piac valamivel kiegyensúlyozottabb lesz a nyári szezonban elpuffogtatott játékok miatt, azonban csalódnunk kellett, talpalatnyi helyet sem lehet találni a mostani számban, és még csak október végénél tartunk! Egy biztos, az év végi rohanás idén is hasonló lesz a megszokotthoz.

Kisebb kiegészítések történtek a lap külalakján, a múltkori számban az élesebb szeműek már felfedezhettek kis ikonokat a tartalomjegyzékben, ezek a mostaniban kiegészültek, immáron a PC GURU Online kapcsolódása mellett a CD-n levő anyagra is figyelmeztetnek. Elindítva a CD keretprogramját, részletes információt kaphattok arról, hogy a CD tartalma miként is kapcsolódik a laphoz.

Reméljük, múltkori próbálkozásunk az ONLINE CD-s megjelenítésével kapcsolatban sikert aratott, most is mazsolázhattok a site anyagai között. A lapból helyhiány miatt esélytelenül kihulló nagy végigjátszásokat (pl. Outcast) így itt megtalálhatjátok. Persze, az igazi a Neten keresztül nézni a honlapunkat, nem árulok el nagy titkot azzal, hogy az eddigi heti frissítés hamarosan sűrűsödni fog, sőt, kiegészül a letöltési lehetőségekkel is.

Ugyan itthon nem nagyon szokás Halloweent ünnepelni, de azért felhívjuk a figyelmeteket a szellemek és agancsos alvilági ünnepére. Lehet készíteni a töklámpásokat és más kellékeket, közeledik október 31-e.

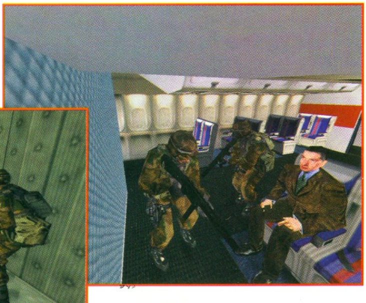
GURU Team

INFO PC GURU ONLINE BEMUTATÓ	INFO PC GURU ONLINE VÉGIGJÁTSZÁS	INFO PC GURU
Bemutató a PC Guru On-Line-on	**Végigjátszás a PC Guru On-Line-on**	**Kiegészítések a PC Guru CD-n (Cheat, Patch, Demo, ...)**

A HÓNAP JÁTÉKA

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Nem sokat töprengtünk azon, hogy vajon mi lesz a hónap játéka. A Rogue Spear szinte minden pálmát elvitt a szerkesztőségben, mindenkinek volt valamilyen dicsérő hozzáfűznivalója a programhoz. Fergeteges zenéjével, lehengerlő grafikájával és akciódús jeleneteivel hosszú, izgalmas órákkal ajándékozott meg mindannyiunkat. A játék rengeteg fejlesztésen ment át az előző kiegészítő, az Eagle Watch óta, úgyhogy nem igazán volt okunk bármilyen elmarasztaló jelzőt is ráakasztani. Új fegyverek, vadonatúj történet, több akció és még több látvány kísérte végig az orosz maffia ellen folytatott küzdelmünket az izgalmas kampány alatt. Ha úgy érzed, te is képes vagy felvenni a harcot a nagy "mumus" ellen, akkor neked is csatlakoznod kell a terrorista-elhárítás szupertitkos csapatának nemzetközi kötelékéhez, a Rainbow-hoz. Mi megtettük, és nem csalódtunk.



TaRTaLOM

G9901

6 CD Tartalom

NEWS

8 Atriarch
8 Grand Theft Auto 2
9 Rollercoaster Tycoon Expansion
9 Icewind Dale
10 Arcanum
10 Heavy Metal 2
11 Anarchy online
11 SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY
12 Kohan: Immortal Sovereigns
12 Psycho Circus
13 Flying Heroes
13 WWW.*.NET

BEMUTATÓ

14 Last Revelation
18 The Last Revelation
22 Fox Sports
24 Sega Rally 2
26 Keleti kikelet
28 Age of Wonders

JÁTÉKLEÍRÁS

30 Driver
34 Panzer General 3D Assault (INFO PC GURU VÉGIGJÁTSZÁS)
38 Age of Empires II
44 Rainbow Six: Rogue Spear
48 Homeworld
52 GP500
54 Prince of Persia 3D (INFO PC GURU VÉGIGJÁTSZÁS)
58 NHL 2000
60 Force 21
62 Seven Kingdoms II
66 UFO's
70 Conquest of the New World

Teljes játék 70

TALLÓZÓ

72 Cheat
76 Hardware news
78 Viewsonic monitorok
80 Leadtek WinFast TV 2000
80 Umax Astra 2100U
81 Sennheiser Surrounder Pro
81 Microsoft Natural Keyboard Pro
84 Software hírek
86 Windows 2000 Pro RC2
89 Office 2000 kalauz
90 Az SDRAM memoriák áráról
92 BIOS finomhangolás
96 Id Software incorporated
98 GameWizard
100 TriAthlonisták
103 DirectX 7.0
104 3D Studio Max 2
106 Hardware forum
108 Levrov
110 Külvilág
114 Következő szám tartalmából

28

52

48

68

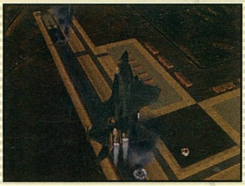
CD Tartalom

Demo

DRIVER

A rendőrség a nyomodban, a lábaid alatt pedig csúcs-szuper járgány. Mit teszel? Naná, hogy tövig nyomod a pedált, és megpróbálod lerázni őket. Ezúttal mindent megtehetsz, amiről ez idáig csak álmodtál, hiszen itt a Driver, a legújabb autós őrület, amelyben ismét a rossz fiú szerepébe kell beugranunk. Persze, hamar rájövünk, hogy ez a csúnya, gonosz ember valójában nem is olyan rossz, mint ahogyan azt az FBI és a rendőrség hiszi. De ne vágjunk a dolgok elejébe, hiszen ez már a teljes verzió sztorija. Most pedig rajtad a sor, próbáld ki, hogy vajon milyen érzés lehet 170-nel száguldani Miami lakott területén.

U.S.A.F.



Még sosem láttam ilyen szép repülőgép szimulációt. Egyszerűen fergeteges, hogy az F-15 és a Longbow 2 óta a Jane's-es fiúk mennyit voltak képesek fejleszteni saját motorjukon. A U.S.A.F. demójában az F-15-ös vadászgép pilótafülkéjében kell egy közeli repülőtér ellen támadást intézned. A sivatag hegyvonulatai között megbúvó SAM-ek és a felszálló, ellentámadást intéző MIG-ek látványa olyan lebilincselő, hogy szinte nem is jut idő a küldetésre. Még azoknak is ajánlom, akik nem szeretik ezt a stílust, mert a látvány mindent megér.

UNREAL TOURNAMENT

Végre ez is megjött! Sokan úgy vélik, az UT egyetlen vetélytársként veszi fel a harcot a Quake 3-mal. Nos, ez majd kiderül, de most végre Ti is megtekinthetitek, hogy miről is zengtük azokat a hosszú, szép ódákat újságunk hasábjain. Abban biztos vagyok, hogy nem kell bemutatni senkinek sem a játékot. Szép, látványos, és a készítőknek annyi mindent sikerült belezsúfolniuk a demo verzióba, hogy egyhamar nem fogjátok megunni. Ha az Unreal tetszett, és szeretted a Quake-et, akkor hamar rájössz, hogy az UT remek ötvözete mindkettőnek, s amelyet egyszerűen látni kell.

TOMB RAIDER 4

Először Magyarországon!!! Minden idők legnépszerűbb kalandornője újra akcióban. A Tomb Raider negyedik részének demója csak a PC Guru CD-jén!!! Lara kisasszony Egyiptomban kutat eddig még fel nem tárt sírok után. Talál is egyet, de szerencsétlenségére pont Seth-et, a halottak urát börtönözték be oda. A világot ismét pusztulás fenyegeti, s csak Lara Croft segíthet. A novemberben megjelenő játék már eddig is óriási rajongótáborral rendelkezik, a készítők remélik, hogy a folytatás csak növeli a számukat. Érdemes továbblapozni, hiszen a mostani Guru hat oldalon foglalkozik ezzel a kivételes programmal.

Cheat

+CHEAT ZONE

- Age of Empires 2 - Trainer
- Cutthroats - Trainer
- Driver - All cheat enabler
- Homeworld - Trainer
- Legacy of Kain - Trainer
- Rainbow Six - Rogue Spear - Level Skipper
- Settlers 3 - Quest of the Amazons - Level Skipper
- Shadow Company - Trainer
- Darkstone - Trainer +104
- Rainbow Six - Rogue Spear - Cheat
- Homeworld - Unlimited Resources
- Homeworld - Unlimited Credits
- Armored Fist 3 - Mission Cheat

Animációk

Imperium Galactica 2 - Exkluzív bemutató

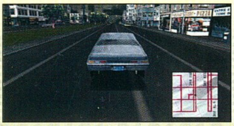
MDK 2

Extra

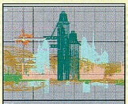
- Starcraft Magyarul - Genocide
- TA: Kingdoms - egységek
- Falcon 4.0 Tippek & Trükkök
- Programok, amiket Ti Küldtetek
- GameSpy 2.16 SW
- PC Guru CD-k katalógusa

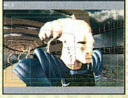
Patches

- Drakan v4.42
- Force 21 v1.01
- Homeworld v1.03
- Kingpin v1.21
- Driver US Patch
- Re-volt patch 09-16
- Rites of War v1.1
- Settlers III v1.38 or older to v1.51
- Tiberian Sun v1.13
- Starcraft and Brood War v1.06
- Shadowman Patch



Rovatok





- 3D Studio Max
- Bonckes
- Linux
- Mp3
- Pascal
- Quake
- Starcraft
- SciFi.HU hírek
- Zeneszerkesztés

SCR, Desktop

THEMES

Borealis
Diet Stuffs
Drakan - Arokh, Rynn
Matrix
PictureScreens
PlaneState

SCREEN SAVERS

HomeWorld - Kushan, Taiidan
Jagged Alliance 2
Matrix
NHL 98
Soul Reaver
X-WIng Alliance

Utility

EASY CD SUITE V 1.2

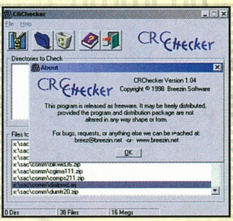
Készítsünk menüt CD-inkhez... Ha már egyszer összegyűlt egy CD-re való mennyiség, akkor érdemes hozzá szép menüt is készíteni. A CD Suite ehhez nyújt majd segítséget. A programban a menük

neve mellett a programok típusát, képeit, rövid ismertetőit, sőt, futtatási opcióit is meghatározhatjuk. Használata ideális lehet pl. MP3 CD-k esetén, illetve játék vagy felhasználói program válogatásokhoz.

http://www.crosswinds.net/~cdsuite

CRCHECKER V1.04

Ha már CD-s archiválásnál tartottunk, akkor ugyancsak érdemes a CRCheckert is feltelepítenünk a gépünkre. A program alkalmazása kézenfekvő - hiszen amikor összegyűlt egy CD-re való Zip, Arj, Ace



vagy Rar tömörítésű prg. Gyűjtemény, akkor azt - a későbbi bosszúságot megelőzendően - ajánlatos legalább egyszer letesztelnünk. A szabad (free) kategóriába tartozó CRChecker e terhet veszi le a vállunkról. Használata igen egyszerű, mindössze "megmutatjuk" neki az ellenőrizendő könyvtárakat, majd a program pillanatok alatt leteszteli az összes archív állományt.

NET VAMPIRE 3.3

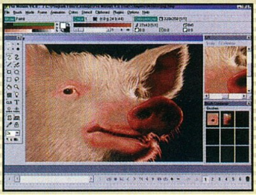
Az úgynevezett "download manager", azaz az Internetről való letöltést segítő programokból nincs hiány. Elég csak a GetRight, illetve a Go!Zilla szoftverekre gondolnunk. A Net Vampire is hasonló alkalmazás, jellemző rá a könnyű kezelhetőség (drag & drop), valamint az, hogy minden lényeges funkció megtalálható benne, ami a profi programoktól elvárható. Beépített Zip-néző, auto-recovery funkció, multipart mód, clipboard monitor, letöltések időautomatizálása, vírus ellenőrzés, aktív kereső stb.

http://www.netvampire.com/

PRO MOTION V4.0

Panaszra nem lehet okunk a PC-s rajz- és grafikai programok területén sem. Elvégre a mostani CD-n is több, a maga nemében nagyszerű alkotás található. A Pro Motion az eddig ismert rajzprogramokkal ellentétben valami egészen mást kínál számunkra...

Brazil szerzője igencsak lelkes Amiga hívő lehetett, de legfőképp az ismert Deluxe Paint program hiányzott neki PC-n. Így hát gondolt egyet, és elkészítette a



Pro Motiont. Ennek a tipikusan ún. pixel rajzprogramnak az adottságai (ilyen pl. a hotkey) igazi DPaint érzést nyújtanak. Remek az "Amigás" animációs része, amelyben a 3D keyframer segítségével igazi Amigás animációkat készíthetünk a 2D-s képekből. De találhatunk még benne anim brush-t, amelyet FLI/FLC-IO és GIF87/89a animációkba ki is menthetünk. És még sorolhatnám....

TALISMAN V1.3

Ismét divatos program az alternatív desktopok világából. Mi újat is írhatnék erről a témáról... Skin "hegyek", futurisztikus, szexis vagy megdöbbentő ikonok, no meg háttérképek, érdekes, de egyben könnyű kezelhetőség. Ez látvány program.

http://www.lighttek.com

A CD MELLÉKLETEN TALÁLHATÓ TOVÁBBI PROGRAMOK.

Deformer v2.0
valósidejű képtorzító
Microsoft DirectX 7.0
a hetedik
CyD GIF Studio
hagyományos GIF-aminátor
Paint Shop Pro. v6.0
a Jasc Soft újabb népszerű rajzprogramja
Terragen v0.6.36
tájképgeneráló

angler@freemail.c3.hu

A műsorváltoztatás jogát fenntartjuk!

GRAND THEFT AUTO 2

Nem hiszem, hogy be kell mutatnom a Grand Theft Auto című programot, hisz a megjelenése a maga idején jó nagy vihart kavart. Egyike volt azon kevés játékoknak, melyek szórakoztatóan tudták bemutatni a maffiózók tevékenységét. Ha még emlékszel, különféle, jobbára teljesen illegális feladatokat kaptál, melyekhez bármilyen eszközt igénybe vehettél, amelyet nem szégyelltél: lophattál sportkocsit, taxit, iskolabuszt, sőt, rövid ideig még tankot is vezethettél...

Mire ezeket a sorokat olvasod, már a folytatás is elkészült. Újra kiléphetsz az utcák forgatagába, ezúttal még veszedelmesebb környezetbe, mint azelőtt. A várost, melyben tevékenykedsz, bandák uralják. Rajtad áll, milyen viszonyt alakítasz ki velük, megbarátkozhattok, ha segítesz nekik gondjaik megoldásában, de ha ellenségeskedni akarsz, jelentős fegyvertárad segítségével az is megoldható. A jól ismert pisztoly és gépfegyver az egyszerűbbek közé tartozik, de bevethetsz gránátokat, aknákat vagy autóra szerelhető lángszórót is.

A rendőrök sem lesznek olyan mulyák, mint azelőtt: ha túlságosan magadra haragítod őket, könyörtelen ügynökhálózatukat, sőt, akár a katonaságot is rád szabadíthatják. Ám hogy te se érezd magad egyedül, megszervezheted a saját csapatodat, verőembereket vehetsz magad mellé, akiket király módjára irányíthatsz lopott autóid egyikéből.

Mindezt természetesen teljesen 3D-ben, különleges effektekkel telezsúfolt, felülről mutatott környezetben élvezheted.

ATRIARCH

A közelgő időszak irányvonalait figyelve már látható: amellett, hogy a megjelenő programok multiplayer része mind hangsúlyosabb, elmondható, hogy egyre több kifejezetten online játék is készül. E a műfaj rengeteg kiaknázatlan lehetőséget rejt, amit, úgy tűnik, a fejlesztők is kezdenek felismerni.

Az Atriarch kizárólag Interneten játszható stratégia-szerepjáték keverék lesz. Szerepjáték, mert az általad megalkotott karaktert kell első, határozatlan lépéseitől a hőssé válásáig elkísérned, és stratégia, mivel épületeket, várakat építhetsz, seregeket toborozhatsz, kereskedhetsz, szinte mindent megtehetsz...

Képzeld csak el, amint elindulsz kalandozni, majd, mikor pár hét múlva visszatérsz, hatalmas erődítmény emelkedik a magasba ott, ahol addig csak puszta sivatag volt. És mindez soha nem tűnik el, hacsak nem jön valaki, aki elpusztítja. Nem csupán alkalmazkodhatsz a világhoz, te magad formálhatod, alakíthatod azt! Minden tetted következményeket von maga után: akit egyszer megölsz, nem támad fel többé, amit pedig teremtesz, meg kell védelmezned, vagy az is elbukik egyszer. Elképzelni sem tudom, hogyan lesz mindez lehetséges...

Amellett, hogy az ötlet rendkívül érdekesen hangzik, a világ is csodálatos hangulatot áraszt. Szinte minden él: az épületek, a gépek mind-mind bonyolult szervezet részei, melyek szoros kapcsolatban állnak egymással.

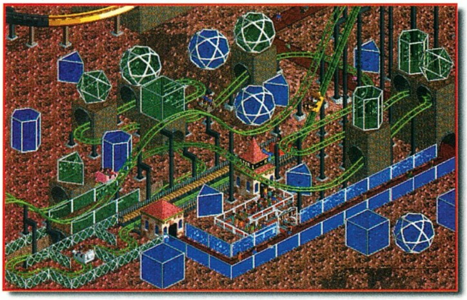
Egyelőre nem lehet tudni, hogy a program mikor fog megjelenni, és milyen fizetési feltételek mellett lehet kipróbálni, de én a helyetekben már most mennék hitelkártyát készíttetni.

▣ Az Imperium Galactica 2 hivatalos honlappal büszkélkedhet! Címe: www.imperiumgalactica2.com. A jelen pillanatban még angol nyelvű honlap hamarosan magyarul is olvasható. A program megjelenése november végére várható. Ha eddig nem tettétek volna, feltétlenül nézzetek meg CD-nken a trailert, csak előtte üljetek le!

▣ Valóságos dráma zajlott le szeptemberben a Sierra háza táján. Első lépésben a Sierra a Desert Fighters és a Pro Pilot Paradise mellett törölte a Babylon 5-öt is fejlesztései közül (ezáltal százöten vesztették el munkájukat a cégnél). A Babylon 5 kétségbeesett rajongótábora hamarosan e-mailek ezreit adta fel, reményt és megoldást keresve arra, hogy a program ne vesszen el a

FRISS!

ROLLERCOASTER TYCOON EXPANSION



A sikeres programok ritkán maradnak kiegészítő szett, illetve folytatás nélkül. A Rollercoaster Tycoon is így jár hamarosan. A MicroProse és a Hasbro Interactive hamarosan kiadja a Corkscrew Folliest, melyben rengeteg új játéklehetőség, küldetés és egyéb nyalánkság várja a megszállottakat. Hullámvasutakból alapban is lesz bőséggel, de a játékosok végtelen (!) mennyiségűt termelhetnek. A design lehetőségeit is fejlesztették, ezért aki nem tud mit kezdeni idejével, nyugodtan csinosítgathatja vidámparkját menetről menetre…

Megjelenés: 1999. november

ICEWIND DALE

Az Interplay Productions a Baldur's Gate nyomdokain haladva nagy lelkesedéssel készíti az Icewind Dale-t. A BioWare Infinity motorjára (kipróbálható lesz a Planescape: Tormentben) épülő szerepjáték ismét a Forgotten Realms világában ad otthont karaktereinknek, akik kalandjaik nagy részét most labirintusok mélyén kísérelhetik meg túlélni, és a felszíni világ kisebb szerepet kap. Ez alkalommal hat karaktert irányíthatunk majd, és nem kell az esetlegesen felvehető, olykor meglehetősen önfejű, NPC-kre támaszkodva megoldani küldetéseket. A cég ígérete szerint az Icewind Dale sokkal inkább multiplayer központú lesz, mint a Baldur's Gate vagy a Tales of the Swords Coast volt.

A történetet esetleg ismerhetik azok, akik olvasták Robert Salvatore Icewind Dale trilógiáját (kiadta a Wizards of the Coast). A havas hegyormok közt megbúvó barlangrendszerek, misztikus romok és titokzatos helyek minden bizonnyal csodálatos mesének adnak teret…

E vidék legendás alakjainak (Drizzt, Wulfgar,…) feltűnését nem tervezik.

Néhány számadat: a tíz fő felszíni terület több kisebb zónára oszlik majd, és több mint ötven labirintus vár felfedezésre.

Az IwD-be nem importálhatod át a Baldur's Gate-beli karaktereidet. Újakat kell generálnod, s mindegyikük fejlődését te kísérheted az egyes szinttől egészen a tizenötödikig.

Az Open Gl 3D támogatással készülő program grafikájában láthatóan nem fogunk csalódni.

Megjelenés: 2000. második félév

süllyesztőben. Lapzártánkig még nem született megoldás, bár jelenleg is folynak a tárgyalások a Sierra és a Warner Bros között…

▣ A Tomb Raider trading card game már hazánkban is kapható. A képregény, valamint a kártya Last Revelation kiegészítője is novemberben érkezik.

▣ A Loki Entertainment a Call to Power után Linuxra konvertált további három programot is (Heretic II, Myth II, Railroad Tycoon 2).

▣ A Bulfrog nem nyugszik! Még októberben elkészül a DK2 Plus (új szintek és lények, pályaszerkesztő), melyet ingyenesen tölthetünk majd le a cég honlapjáról. Ha ez még nem lenne elég, megsúgom, a Dungeon Keeper 3 is készül! Igaz, egyelőre még csak „brainstorm" szinten, azaz a fejlesztők elméleti síkon

HEAVY METAL 2

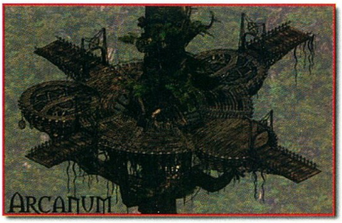
Információnk még nem sok van erről a 3rd person nézetű, 3D akció játékról, de a Ritual Entertainment által közreadott képek oly gyönyörűek, hogy meg kell osztanunk veletek. A Heavy Metal 2 egyébként az id Software's Q3A motorját használja majd.

ARCANUM

Képzeld el a csodák birodalmát! Olyan világot, melyben a magas szintű technológia mellett a mágia is fontos szerepet kap, s a lézerpisztoly mellett a lángoló pallos is békésen megfér. A gyárakban serény törpök, emberek, orkok és tündék szorgoskodnak, a gépekben a tudomány, a fém és a varázslatok ereje is ott lüktet… E birodalom neve: Arcanum.

A Troika Games első játéka talán kétségeket ébreszthet benned, ezért gyorsan elmondanám, hogy a készítők közül többen is (pontosan heten) részt vettek a Fallout és a Fallout 2 készítésében. Azt hiszem, ezen nincs is mit ragozni.

Akárcsak a Falloutban, az Arcanumban is valóban



egyéniséggel rendelkező karaktereket hozhatsz létre, kiknek fejlődése teljesen egyedi. Generálásukkor a nyolc általnos tulajdonság mellett tizenhat elsődleges skill (pl. gyógyítás,

zsebmetszés) közül vehetsz fel néhányat, s emellett összesen tizenhat mágiaosztály nyolcvan varázslatának megtanulására nyílhat lehetőséged. A technikai tudás nyolc diszciplínájában pedig ötvenhat fokozatot érhetsz el.

A harcrendszer a lehető legideálisabb, ugyanis kívánságod szerint lehet real-time vagy körökre osztott is. Bővebb információk hiányában ajánlom figyelmetekbe a játék honlapját:

www.sierrastudios.com/games/arcanum/

Megjelenés: 2000.

tépik az agyukat, hogyan lehetne a legtöbbet kihozni a programból. Nem lesz könnyű dolguk, ráadásul a komor hangulatot ezúttal fény öleli át, hiszen ha emlékeztek, Horny utat tört a felszínre…

▣ Az Activison adja ki a Lionhead Studios következő két játékát (mindkettő producere és designere Peter Molyneux lesz).

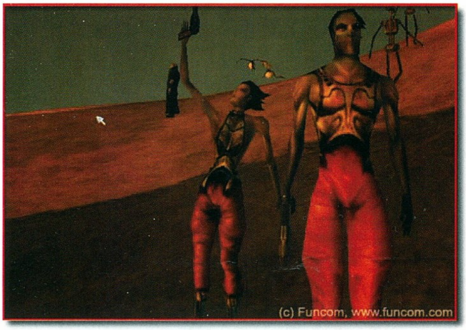
▣ Minden jel azt mutatta, hogy a Star Wars I. rész – Baljós árnyak Magyarországon is rekordokat fog dönteni, és lám, az előrejelzések igaznak bizonyultak. A mozik megteltek, és a nézők még mindig áramlanak a vásznak elé: a csütörtöki bemutatótól vasárnap estig az egész országban több mint 210 ezren, egy hét alatt 300 ezren (!!) látták az első részt.

▣ Mindörökké EverQuest! A Verant Interactive becsületére legyen mondva, igazán

FRISS !

ANARCHY ONLINE

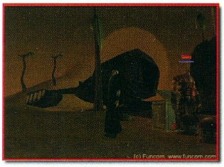
Aki esetleg nem a manós játékok szerelmese, hanem inkább a repülő gépezetek és ultramodern bizgentyűk megszállottja, annak se kell magában szomorkodnia: a Funcom nevű norvég-ír fejlesztőcsoport nekik készíti online RPG-jét. Közel 30.000 évet léphetsz



előre az időben, olyan világba, melyben nincsenek többé országok, nincsenek határok, csak egyetlen hipervállalat létezik, az Omni-Tek®. Ennek vezetői gyakorlatilag korlátlan hatalommal rendelkeznek az emberek felett, mindent ők tartanak kézben: a katonaságot, az élelmiszeripart, a szórakoztatást. Megtehetik, hisz erőforrásaik jóformán kimeríthetetlenek, a teljes naprendszer az övék.

Ám akadnak olyanok nem is kevesen, akik ezt máshogy gondolják. A Lázadók például a személyes szabadságot többre tartják a kényelemnél és rendszabályoknál. Egyik csoportjuk, az Őrszemek nem habozik erőszakot alkalmazni, ezáltal ideális bűnbakja lehet más szervezetek tisztogatási akcióinak is. Az Új hajnal követői diplomatikusabb módszerekhez folyamodik, megpróbál a politika útjain lavírozva, a szembenálló feleket kijátszva nagyobb hatalomra szert tenni. Rajtad áll, kikhez csatlakozol…

A foglalkozásokat tekintve a választék bőséges: lehetsz katona, harcművész, műszerész, tolvaj, ügynök, kalandozó, bürokrata, munkás, orvos, nanotechnikus. Te döntöd el, miként próbálsz boldogulni, s ha ahhoz van kedved, akár valamely gyárba is beállhatsz dolgozni, ahol a legveszedelmesebb feladatod a csavarok meghúzása lesz, de akár

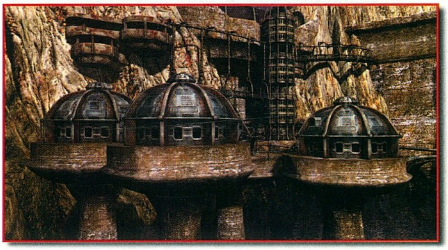


torz szörnyetegekkel is szembeszállhatsz, akik a bolygók kolonizálása során kerültek napvilágra.

Az a legszebb az egészben, hogy ebben az élményben egyszerre több ezren is osztozhattok. Ez az, ami biztosítja, hogy soha ne unhass rá a játékra, mindig legyen valami, ami ebbe a világba vonz.

SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY

A Project Two büszkén jelentette be, hihetetlen grafikájú, csodálatos kalandjátékot készít. A Schizm követi az új trendet, 3D



grafikájú, 1st person nézetű sci-fi, melynek részletei lassan bontakoznak majd ki, és az ígéretek szerint a játékmenet nem lesz lineáris.

A közreadott történet még nagyon kezdetleges: teherűrhajó hajt végre kényszerleszállást egy távoli bolygón, és a legénység felébred hibernált álmából. Hamarosan számos szerencsétlenül járt űrhajót találnak a felszínen, ezért úgy gondolják, jobb mielőbb támadni. Ez azonban nem is olyan egyszerű… Nos, ebben a formában cseppet sem eredeti, de innen még bármi történhet.

A grafika kétségtelenül már most gyönyörű, a fényeffektek, a 3D renderelés, a panoráma nézet és egyéb finomságok hatása lehengerlő. Ennek megfelelően a helyigénye sem kicsiny, a jelenlegi tervek szerint 2 DVD-n vagy nyolc CD-n, 2000. őszén jelenik majd meg…

lelkiismeretesen dédelgeti gyermekét; a rendszeresen megjelenő patchek nem csupán a bugokat irtják, hanem folyamatosan bővítik a játék lehetőségeit, sőt új zónát - Plane of Fear - is kaptunk... A télen megjelenő Expansion szett kétségtelenül a legszebb karácsonyi ajándéka Norrath megszállottainak. Brad McQuaid, producer elmondása szerint a megnyíló új kontinens 15-20 zónán terpeszkedik majd... A mennyiségi bővítés mellett minőségi átalakítások is lesznek, a fejlesztők kiemelten foglalkoznak a grafika fejlesztésével.

▣ Október végétől már lehet jelentkezni a Diablo II bétatesztre. Az ígéretek szerint valóban nemzetközi próbatételre számíthatunk, ezért van esély, hogy bekerülhess a kiválasztott ezer

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

„Életed eddig csupán rettegés volt az árnyékban, tovaszálló emlék, mely elillant, amint először felébredtél. Nem az vagy, akinek hitted magad…" Nem folytatom tovább, hiszen a történet kevéssé taktikáznod, nyersanyagokat beszerezned és természetesen harcolnod kell.

A legfeljebb nyolc játékos egyenként több mint kétszáz egység büszke vezére lehet. A

lényeges most. Annál inkább érdekes, hogy e real-time fantasy játék célja a tökéletes birodalom létrehozása, aminek eléréséhez felfedezned,

multiplayer opciót hasznosan a random map generátor egészíti ki. Ami a programot kiemelte a sok közül, az természetesen nem ez, hanem a stratégiai játékokban ritkaság számba menő küldetések. Ennek rendszere véletlenszerű lesz, több száz kalandos feladat várja, hogy megoldd, s elnyerd jutalmadat, amely éppúgy lehet valamilyen új technológia vagy Kohanról szerzett történelmi ismereteid bővítésének lehetősége.

PSYCHO CIRCUS

A KISS is beállt azon zenekarok közé, amelyek megpróbálnak a nevükkel eladni egy számítógépes játékot. A Queennek ez nem jött be, a The Eye jóindulattal is legfeljebb közepesnek volt nevezhető, de

legegyszerűbb területet választották: valamiféle rémálomba illő környezetben játszódó Quake klónt akarnak előállíttatni. Kétlem, hogy a nagy vetélytársak mellett esélyük lenne labdába rúgni, ahhoz

talán a Psycho Circusnek sikerülni fog betörni erre a piacra is. Mondjuk, nem éppen a kevés a tizenkét fegyver és a hét veszedelmes ellenség, s játszhatóság terén is nagyot kell alakítaniuk. Nos, én úgy vagyok ezzel, ha ez utóbbi nem is lesz a legkiemelkedőbb, még mindig felfoghatjuk úgy a programot, mint csinos külsőbe csomagolt rock CD-t. Abban azért semmiképp sem lesznek utolsók.

közé, ha már elmúltál tizenhét éves. Ne feledd, itt a lelkesedés kevés, mindenképpen kell tudnod nyelvet is ahhoz, hogy érdemben segíthess a program tökéletesítésében. Battle.netes tapasztalat nem árt… A szükséges minimum konfiguráció: P 200, 32 MB RAM, SVGA, 600 MB HD, 28.8 k modem, 4x CD-ROM, Internet elérés. Jelentkezni lehet majd a Diablo 2 hivatalos honlapján, figyeljétek a Blizzard Web oldalait is!!!

▣ Hibásan működő Pac Man videojáték okozott tüzet október hatodikán a Schroeder kocsmában. A tűzoltók szerencsére felülkerekedtek a forró helyzeten, ám a bűnös ketyere a lángok martaléka lett.

▣ Ha már a folytatásoknál tartunk, a Blue Byte bejelentette, a Battle Isle negyedik része, a

FRISS !

FLYING HEROES

Emlékeszem, sok-sok évvel ezelőtt jelent meg az első sárkány szimulátor Dragonstrike címen. Aztán következett a Magic Carpet repülő szőnyege, utána pedig… nem volt utána. Úgy tűnik, a fejlesztők nem a fantasyre kívánják építeni szimulátoraik légvárát, inkább a legújabb kor csodamasináit részesítik előnyben. Ezért is örültem meg annyira, mikor az Illusion Softworksnél rábukkantam a Flying Heroesra.

A látott képek egyszerűen elbűvöltek. Csodaszép környezetben kell hatalmas madarakon, félelmetes sárkánygyíkokon, mechanikus vagy épp mágia hajtotta gépezeteken a levegőben maradni, és a vetélytársakra vadászni. Hogy miért? Mert párezer évvel ezelőtt Hesperie lakói még azt képzelték, ez a fajta megmérettetés a szórakozás netovábbja. Hátasaikra mindenféle támadó fegyvereket szereltek, aztán berepültek az arénába, és addig verekedtek, míg csak egyikük maradt a levegőben.

A négy szemben álló oldal mindegyike hat-hat repülő alkalmatosság és ugyanannyi fegyver közül válogathat, ám ezeket meg lehet bütykölni a hatékonyabb működés érdekében. A javításokat és szereléseket az összecsapások előtt végezheted el, amikor is a győzelmekből befolyó nyereségből mindenféle holmikat vásárolhatsz magadnak.

Természetesen lesz többjátékos üzemmód is, egyszerre legfeljebb hatan mérkőzhettek meg egymással, de ami nekem leginkább tetszett, az a játék force feedback támogatása volt. Bevallom, mosolyognom kellett, amikor elképzeltem, hogyan irányítom majd remegő botkormánnyal a dühödten fújtató tűzsárkányt. :)

Lily

WWW.*.NET

AGE OF EMPIRES 2

www.ageofkings.org	Age of Kings Org
www.ageofkings.com	Age of Kings Heaven
www.aoe2.net	AOE2.NET
www.aoe2.com	AOE2.COM
members.theglobe.com/aoe2	AOE II Realm
www.microsoft.com/games/age2/	hivatalos honlap
come.to/aoe2	The Dominion
www.digitalmatrixdesign.com/aok/	Dawn of Kingdoms

PANZER GENERAL 3

www.panzergeneraliii.com	hivatalos honlap

DRIVER

driver.gtgames.com/home.html	hivatalos honlap

FORCE 21

www.redstorm.com/force21/	hivatalos honlap

PRINCE OF PERSIA 3D

www.pop3d.com/main.html	hivatalos honlap

TOMB RAIDER 4

www.eidos.co.uk/frame.html	hivatalos honlap

RAINBOW SIX - ROGUE SPEAR

www.redstorm.com/rogue_spear/	hivatalos honlap

SEVEN KINGDOMS II

www.enlight.com/7k2/	fejlesztők honlapja
7k.gamestats.com/main.shtml	Realms of the Kingdoms

AGE OF WONDERS

www.strategyplanet.com/aow	Valley of Wonders
www.ageofwonders.gamesweekly.org	Age of Wonders Outpost

HOMEWORLD

www.sierrastudios.com/games/homeworld	hivatalos honlap
www.relic.com	fejlesztők honlapja
www.sidgames.com/homeworld	Homeworld Depot
ships.homeworld.org	Homeworld Ships Page
www.wortex.ndo.co.uk	Vortex
www.guidestone.com	The Guidestone
www.homeworld.org/42nd	42nd Battle Group
strategy.homeworld.org	HWS
hwhq.guidestone.com	Homeworld Headquarters
www.homeworld.org/rogue/main.html	Rogue Squadron
www.strategyplanet.com/homeworld	Journey to Homeworld

Bear™

Children of Haris 2000. őszére elkészül.

▣ Mire e sorokat olvassátok, a Scooby-Doo: The Mystery of the Fun Park Phantom már bizonyosan megjelent. A „mystery/adventure" kategóriába sorolt játék azoknak készült, akik lelkesen belevetik magukat a Scooby Snackek gyűjtésébe.

▣ Az Acclaim új európai managere Barry Jafrato lett. Ez a tapasztalt úriember foglalkozik majd a PC-s és a konzol játékok disztribúciójával is.

▣ A Settlers negyedik része 2000. végére jelenik meg. Kíváncsi vagyok, mit lehet még kihozni ebből a programból a Quest of the Amazons után.

Lily
lily@vogel.hu

FRISS!

Tomb Raider 4

És mondá Seth: *"Árnyék vagyok a napban, én vagyok az átok megtestesítője. Szüntelen haragommal elpusztítom a földeket, s elhozom az emberiség számára a kín, a szenvedés és a gyötrelem érzését..."*

Egyiptom a mitológia, a misztériumok és a fáraók földje. Magába rejtve ősi szellemeit, teste otthont ad az emberiség számára legrejtélyesebb síroknak, a piramisoknak, amelyek útvesztőikkel, fejtörőikkel és csapdáikkal felkeltik a legelszántabb kalandorok érdeklődését, hogy kutatási lázat ébresztve bennük labirintusaikkal elnyeljék őket, s halálba kergessék megbecstelenítőiket. Éppen ez teszi naggyá ezek felfedezését, melynek során fanatikus kutatók az életüket kockáztatva vágnak neki a katakombák mélyének, hogy kifosszák azok szívét. Kihívás, amelynek az olyan mindenre elszánt kalandor, mint Lara Croft nem tud ellenállni. Igen, ez az, amit a sivatag szívének mélyében rejtőző szűz sír felfedezése jelent. Ám, mint azt már megtudhattuk, tetteinknek következményei vannak, s meggondolatlanságunkkal akár a sorsot is kihívhatjuk magunk ellen. Jól tudta ezt Lara is, azonban a vágy, a küzdelem és a felfedezés öröme ismét legyőzte őt, elkerülhetetlen bajba sodorva ezzel az emberiséget...

Barátnőnk egy év hallgatás után ismét feltűnik az általa megteremtett játékkategória porondján, hogy feledtetve legutóbbi kalandjait, régi fényében pompázva visszaszerezze becsületét.

A teljesen egyiptomi helyszínekre épült Last Revelationben azonnal világossá válik kedvenc hősnőnk feladata. Az ősi csillagok és a mitológia együttállásakor a rabláncától megszabadított Seth haragját kell megfékeznie még az ezredforduló előtt, hogy ezen tettével megakadályozza az átok kiteljesedését, s megmentse bolygónkat és az emberiséget a biztos pusztulástól.

Az ősi helyszínekre helyezett hangsúly, a csodálatos és minden apró részletre kiterjedő játéktér, a mitológia, a történelem szelleme valamint a 3D-s gyorsírókártyák segítségével életre keltett atmoszférikus világ visszakanyarodik a gyökerekhez, hogy meglovagolva a legelső Tomb Raider hangulatát ismét csillagokba emelkedjen, s új fejezetet nyisson, melyet novembertől mindenki csak úgy emleget: The Last Revelation.

A KERETTÖRTÉNET

Egyiptom napjainkban.

Hősnőnk titokzatos megbízatást kap egy ősi egyiptomi sír feltárására. Fékezhetetlen kalandvágyának következtében teveháton, egyetlen térkép segítségével nekivág a sivatagnak. A kapott információk alapján megtalálja a még szűz sírt, s megbolygatásával beindítja azt az ősi mechanizmust, mely kiszabadítja a Hórusz által évszázadokkal ezelőtt bebörtönzött Seth szellemét, veszélybe sodorva ezzel az emberiséget. Ettől a pillanattól kezdve Lara élete

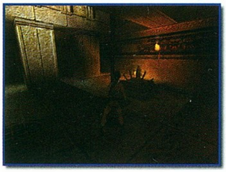
egy szemvillanás alatt megváltozik. Csapdákon, árulásokon és soha nem látott veszélyeken keresztül bejárja Egyiptom legfontosabb helyszíneit, hogy még az Orion csillagkép ezredfordulói együttállása előtt felélessze Hóruszt, s elpusztítsa Sethet, átélve ezzel élete legnagyobb kalandját.

A HELYSZÍNEK

Kairó, Giza, Alexandria, Karnak és a Királyok völgye nem a képzelet szülöttei. A program készítői magukba szívva azok történelmi légkörét, a valós helyszíneket kiegészítették fantáziájukkal, s álmukat valóra váltva hasonló hangulatú színterekkel áldották meg művüket.

GYAKORLÓPÁLYA

A Tomb Raider eddigi epizódjaitól eltérően a gyakorlópálya elválaszthatatlan, szerves részévé vált a játéknak. Tulajdonképpen, mint bevezető szint jelenik meg, s amolyan visszapillantás a régmúlt időkre. Lara még csak 16 éves, amikor Kambodzsában Von Croy tanítómestere szárnyai alatt elsajátítja a túlélés minden fortélyát. Ezen visszaemlékezés sok kérdésünkre választ adva felidézi Lara múltját, amiből megtudhatjuk, hogyan vált a kedves kislányból



mindenre elszánt kalandozó. Miután Von Croy segítségével megtanuljuk az alapvető mozgásokat, lehetőségünk nyílik megküzdeni vele. Ha sikerül legyőznünk őt, megszabadíthatjuk magunkat a további kimerítő edzésektől, s jutalomként jóval rövidebb procedúrát követően végre belecsöppenhetünk a Last Revelation kalandjaiba.

A tréning végén animáció kíséretében láthatjuk, amint mesterünk csapdába esik, ugyan Lara megpróbál segíteni, ám ekkor a talaj megremeg...

A kilátástalannak hitt szituáció menekülésre készteti hősünket, aki akkor még nem sejtheti, hogy megfutamodva élete legelső kihívása elől felkelti maga ellen az Istenek és Von Croy haragját. Ezen animáció végső lökésként taszít a mélybe a misztikum, a felfedezések és a kihívások világába, a The Last Revelationbe.

AZ INVENTORY

A teljes egészében átdolgozott rendszer sokkal inkább emlékeztet a klasszikus kalandjátékok, mint pl.: a The Monkey Island rendszeréhez.

Alapfelszereléseink: coltok, kulacs, fáklyák, iránytű (melyre most

valóban szükségünk lesz kalandjaink során) és a távcső (melynek segítségével fontos falfeliratokat olvashatunk el), valamint a nélkülözhetetlen napló.

Begyűjthető tárgyaink köre a már megszokott különféle kézifegyvereken és kulcsokon kívül kibővült kötelekkel, különböző

ellenmérgekkel valamint egymással kombinálható eszközökkel.

A NAPLÓ

Felszereléseink legfontosabbika. Minden megtudható belőle, amire szükségünk van ahhoz, hogy feladatainkat teljesítsük. A fontos információk tárolása mellett összefoglaló feljegyzést készít tetteinkről, tippeket és segítséget nyújt a még el nem végzett feladatainkhoz. Ha bármi fontosat megpillantunk, elolvasunk stb., az automatikusan a naplónkba kerül,

megmentve ezzel minket a kényelmetlen jegyzeteléstől. A játékban a maghatározott számú "jokerek" bevezetése fontos újításként debütált. Ezek felhasználásával átsegíthetjük magunkat kilátástalannak látszó szituációkon. Természetesen minden egyes joker alkalmazásának következménye van, amiről a játék készítői egyelőre nem nyilatkoztak. Ugyancsak a napló segítségével rendezhetjük össze a kusza labirintusokban itt-ott fellelhető térképdarabkákat, melyeket összerendezve titkos helyszínekre nyerünk bebocsátást. Könyvünkben a cselekményekkel kapcsolatba hozható háttér-információk rendre megjelennek felidézve a múltat, Lara életét, régi barátait és persze a megelőző epizódokat, misztifikálva ezzel a Tomb Raider jelenséget.

A MOTOR

Tomb Raider korábbi engine-je megakadályozta a Core Design csapatát, hogy alapvető elemeken változtassanak a második, illetve harmadik részében. Nem volt hát más választásuk, kitépték annak szívét, s új testbe ültették. Beavatkozásuk végeredménye a 90 százalékban újratervezett motor, mely létrejöttével munkájuknak csak a képzelet szabhat határt. A már említett inventory rendszeren (melyben ezentúl lehetőség nyílik eszközeinket kombinálni egymással) kívül a játék automatikus célzórendszere is alapvető változásokon ment keresztül. A szívátültetés lehetővé tette a manuális célpontkiválasztást, kiterjesztve azt a környezetünkben megtalálható tereptárgyakra is. Ezen újítás adta lehetőségeket a Core szakemberei nem hagyták kiaknázatlanul, s új elemük segítségével tovább gyarapították az agyafúrt fejtörők tárházát. Ugyancsak az új motor kínált lehetőséget a mesterséges intelligencia (AI) átdolgozására, valamint az új 3D-s objektumorientált rendszer megreformálására, ami megteremtette a Tomb Raiderek történetének legrészletesebb környezetét. Végre helyett kaptak a programban azok a piciny apróságok, melyek igazán nagy magasságokba emelik ívét. Ilyenek például a ledönthető és felrobbantható falak, az irányítható fényforrások, melyek megvilágítva a fontosabb tárgyakat felhívják azokra figyelmünket, nem is beszélve a dinamikus fényhatásokról, amelyek eredményeképp a fémfelületek visszaverik a fénynyalábot. A játék kihasználja az egyelőre csak Matrox G400-as szériában megtalálható environment bump mapping eljárást, még reálisabb szintre emelve ezzel a LR világát.

MESTERSÉGES INTELLIGENCIA (AI)

A LR fejlettebb szintű mesterséges AI-vel rendelkezik. Sok ellenség képes utánozni Lara mozdulatait: pl. utánunk másznak a köteleken, átugorják a szakadékokat vagy éppen kinyitják az ajtókat stb. Sikerült megakadályozni a készítőknek azt, hogy biztonságos helyekről szanaszéjjel aprítsuk ádáz ellenfeleinket, akik azontúl, hogy folyamatosan a nyakunkban loholnak, képesek reagálni támadásainkra. A legújabb epizódban alkalmazkodnak környezetükhöz, és kihasználva annak lehetőségeit rejtett zugokba bújnak, elterelő hadműveleteket hajtanak végre, s képesek lövedékeink elől elhajolni. Jó néhány ellenfelet nem tudunk a már megszokott golyózáporral átküldeni a másvilágra, hiszen pl.: a csontvázak már eleve halottak. Az ő likvidálásuk érdekében cselhez kell folyamodnunk, s elpusztításukhoz kénytelenek leszünk őket csapdába csalni, vagy a feneketlen mélységbe taszítani. Ugyanez igaz a természetfeletti lényekre is, amelyek szintén reagálva környezetükre a végsőkig kihasználják annak lehetőségeit. Újdonságként üdvözölhetjük a méreggel átitatott nyílvesszőket, melyek komoly veszélyt jelentenek. Elég egy apró karcolás, s ellenméreg hiányában pillanatok alatt szemtanúi leszünk szomorú végünknek.

LARA CROFT

A hölgyemény is jelentős változtatásokon ment keresztül. Most már sokkal több poligonból áll, miáltal teste "izgalmasabb" lett, szája mozog, s szemével képes pislogni. A LR-ben Lara a Grim Fandangóhoz hasonlóan felfigyel a fontosabb tárgyakra, műkincsekre, kapcsolókra, s amint elhaladunk

egy ilyen mellett, azonnal utána fordítja fejét. Öltözködése azonban, köszönhetően az egyiptomi helyszíneknek, nem lesz olyan változatos, mint ahogy azt eddig megszokhattuk tőle, ám a készítők állítása szerint nem kell elkeserednünk, hiszen az új tervezésnek köszönhetően jóval könnyebb lesz levetkőztetnünk őt (bizton állítom, hogy a megjelenés hetében az Interneten Lara pucér modellje hozzáférhető lesz).

JÁRMŰVEK

A játékban két fő járműtípus, a jeep és az oldalkocsis motorkerékpár áll szolgálatunkra, amelyek segítségével könnyedén juthatunk el az egymástól messze eső helyszínekre. Különös érdekessége a programnak, hogy a következő szint általában ezen utunk alatt töltődik be, elérve ezzel a megszakítások nélküli totális élvezetet.

FEJTÖRŐK

A LR-ben 15 szintet végigverekedve juthatunk el a végső megmérettetésig. Visszanyúlva a gyökerekhez (és meghajolva a fanatikusok akaratának) a készítők újra a kalandelemekre fektették a fő hangsúlyt. A már sokszor ismételgetett új inventory- és tárgyrendszerrel új távlatok nyíltak meg a Core Design lelkes csapata előtt. A tárgyak és mozdulatok kombinációjának elegye eddig soha nem látott izzasztó fejtörőkben realizálódnak monitorunkon.

SZEREPLŐK

Larának sok szereplővel akad dolga a játék során, ám két karakter folyamatosan végigkíséri a történet fonalát.

Von Croy: Lara tanítómestere, aki a játék alatt, ha egy lépéssel is, de mindig előttünk halad. Nem képes fátylat borítani a múltra, s elfeledni évekkel ezelőtt elkövetett tettünket.

Jean Yves: Lara régi kollégája, aki ugyancsak megszállott kalandor, mindamellett közismert és megbecsült archeológus. Kölcsönösen tisztelik egymást, viszonyuk leginkább Scully és Mulder (X-Akták) kapcsolatával hozható párhuzamba, természetesen a romantika és a rózsaszín szappanbuborékok nélkülözésével.

ELLENSÉGEK

A történet témája miatt ezek nagy része nem emberi, Seth eljövetelével kezdetét veszi a földi armageddon. Feltámadt csontvázak, megelevenedett szobrok, múmiák, szfinxek, démoni skorpiók, különféle szellemek és persze Von Croy emberei állják utunkat megkeserítve ezzel életünket.

FEGYVEREK

Ugyancsak a történetből és az egyiptomi környezetből fakadóan a Last Revelationben hősünk nem rendelkezik Hi-tech fegyverekkel. Lara megszokott coltja funkcionál alapfegyverként, ezenkívül használhat shotgunt, uzit, revolvert, gránátokat valamint számszeríjat (melynek használatakor a kamera first person módba vált).

MOZGÁSOK

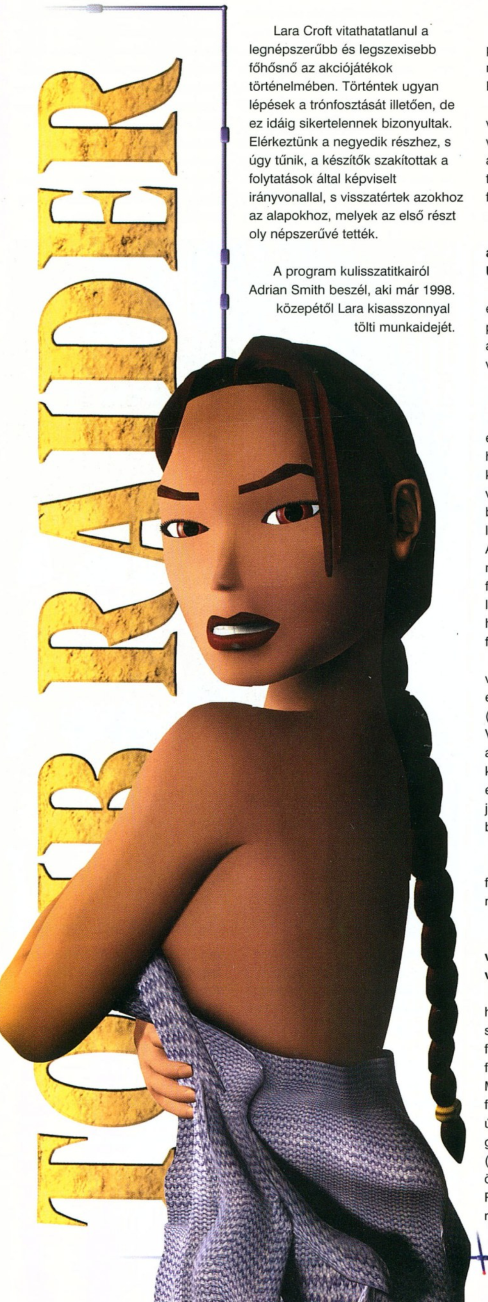
A LR jóval nagyobb mozgásszabadságot ígér elődeinél. Az alap kúszás, mászás stb. mellett két kulcsmozdulat emelhető ki. Az egyik a kötelek használata, és az ezzel kapcsolatba hozható összes lehetséges mozgáskombináció, a másik pedig a falhoz simulás, aminek segítségével a falnak tapadva képesek leszünk kiszögelléseket és sarkokat is körbejárni.

ÖSSZEGZÉSKÉPPEN

Mit is fűzhetnék hozzá mindehhez. Annak idején Lara Croft belopta magát a szívembe, s legelső epizódjával hetekre a monitor elé szegezett. A második rész megjelenését követően azonban megrezdült a Core Design által magasra állított léc, melyet a harmadik rész megjelenésekor azonnal le is vert. Lara legutóbbi epizódja pofátlan rókabőrként vonult be a köztudatba, s rombolta porrá a sorozat által felállított mítoszt. A rendelkezésre álló információkból azonban egyértelműen kiderült, hogy a Core Design végre komolyan vette a feladatát, és az ezredfordulóra elkészítette a minden eddigi epizódot maga alá temető Last Revelationt. Igen, képes vagyok hinni ígéreteikben, tudom, érzem, hogy feledhetetlen és felemelő érzésben, kalandban lesz részünk november vége felé, amikor a boltok polcaira kerülve a LR bizonyítja, hogy "vannak korok, melyek legendákat szülnek".

Sasa

Last Revelation interjú



Lara Croft vitathatatlanul a legnépszerűbb és legszexisebb főhősnő az akciójátékok történelmében. Történtek ugyan lépések a trónfosztását illetően, de ez idáig sikertelennek bizonyultak. Elérkeztünk a negyedik részhez, s úgy tűnik, a készítők szakítottak a folytatások által képviselt irányvonallal, s visszatértek azokhoz az alapokhoz, melyek az első részt oly népszerűvé tették.

A program kulisszatitkairól Adrian Smith beszél, aki már 1998. közepétől Lara kisasszonnyal tölti munkaidejét.

Milyen platformokon fog megjelenni a Tomb Raider 4?

A fejlesztés két vonalon zajlik, a PC-s verzió mellett a PSX átirat is készül. Egyelőre több géptípusra nem fejlesztünk.

Miről szól tulajdonképpen a Last Revelation, vagyis az Utolsó felfedezés?

Nem szeretném előre lelőni a játék poénját, annyit viszont elárulhatok, hogy Lara legutolsó kalandja során véletlenül olyan sírt bolygatott meg, amelyet jobb lett volna békén hagyni. A világra szabadított rém megzabolázása lesz a feladata. Igyekeztünk leegyszerűsíteni a történetet, hogy a kalandok során soha ne felejtsük el, miért is küzdünk.

Megszűntek Lara utazgatásai világszerte, a negyedik rész teljes egészében Egyiptomban játszódik (Kairó, Karnak, Gíza, Királyok Völgye). A történet egésze az animációkon (a játék motorjával készített és külön renderelt egyaránt) keresztül jut el a játékoshoz. Ezek bármikor felbukkanhatnak, nem csupán két helyszín között.

A PC verzióhoz külön motort vagy a TR3 továbbfejlesztett változatát használják?

Most először fordul elő, hogy a PC-s verzió semmiféle hátrányt nem fog szenvedni a PSX fejlesztés miatt. Mindenképpen ki fogjuk használni az új generációs grafikus gyorsítókártyák adta lehetőségeket (bump-mapping). Aki összehasonlítja a Tomb Raider 4 PC-s és PSX-es változatát, az olyan részleteket fog találni, amelyek az utóbbiból hiányzanak. Az eredeti kérdésre válaszolva azt kell mondanom, hogy annyit csiszoltunk a TR3 motorján, hogy nyugodtan azt mondhatjuk rá, hogy teljesen új.

A Last Revelation a sorozat negyedik darabja. Nem érzi úgy, hogy emiatt hátrányban lesz az előző

részekhez viszonyítva?

A fejlesztések és az új tulajdonságok ellenére a játék lényegében megmaradt Tomb Raidernek, kalandjáték, mely Lara kisasszony izgalmas felfedezéseit varázsolja a képernyőre. Viszont megváltoztattuk a keretrendszert, mely az első három részben ugyanaz volt. Ez különbözteti meg az elődeitől, s új életet hoz a sorozatba. Arra törekedtünk, hogy az új és régi játékosok számára egyaránt elérhetővé és izgalmassá tegyük a játékot. A játékmenet lényegesen egyszerűbb lett. Rengeteg negatív visszajelzést kaptunk, miszerint a harmadik fejezet túlságosan bonyolult volt. Nem akartunk ismét ebbe a hibába esni. A TR4 nehézségét a feladványok adják, pontosan úgy, mint az első részben. A játékos tudni fogja, hol van, és mit is kell tennie, így nem kell az idejének nagy részét céltalan bolyongással eltöltenie. Aki még nem játszott egyetlen Tomb Raider játékkal sem, annak mindenféleképpen ezt a részt ajánlom.

Gondolja, hogy a Last Revelation lesz akkora, mint a harmadik rész?

A helyszínek és a szobák nagysága lényegesen kisebb lesz. Erre azért volt szükség, mert így a játékosok sokkal jobban tudnak a feladatra koncentrálni. Mivel ez egyetlen folyamatos, nagy kaland, így nem tudok szintszámokat mondani. Az viszont biztos, hogy a játékórák számát tekintve a játékosok nem fognak csalódni.

Miért nem felejtik el a Tomb Raider címet? Legyen ezúttal a sorozat neve Adventures of Lara Croft.

A harmadik rész alcíme ugyanez volt. Mivel az több különböző kalandról szólt, ez az alcím illett hozzá, de most összefüggő történetről van szó. Igyekeztünk minden résznek olyan alcímet adni, amely megteremti a megfelelő légkört (Dagger of Xian, The Last Revelation). Ki tudja azonban, még az is előfordulhat, hogy jövőben megjelenő TR játékok címe megváltozik.

Milyen új ellenfelekkel kell farkasszemet néznie Lara kisasszonynak?

A helyszínből adódóan Larának a keleti mitológia ismertebb természetfeletti lényeivel kell megküzdenie. Sok kritikát kapott a cég amiatt, hogy a kihalás szélén álló vadállatokat (fehér cápa, tigris, aligátor) Lara a legnagyobb lelki nyugalommal gyilkolta halálra. Változtattunk ezen a felálláson, s a fegyverek csöve elé inkább már halott lényeket telepítettünk. Az ezek elleni küzdelem nem egyszerű, hiszen nem lehet másodszor megölni a már halott ellenfeleket. Meg kell találni a módját annak, hogy meg tudjunk tőlük szabadulni…

Milyen új fegyverekkel lett felszerelve mindenki kedvenc kalandornője?

A hagyományos gyilkoló eszközök mellett megjelent az Uzi, mely nyomjelző lövedékekkel lett ellátva (érdemes megnézni sötétben, nem mindennapi látvány). Különleges fegyver a számszeríj, melyet csak first person nézetből tudunk használni. Új lehetőségként Lara tovább is fejlesztheti a fegyvereit, például távcsövet vagy lézeres irányzékot szerelhet a pisztolyára.

Mikorra várható a Tomb Raider 4 megjelenése?

Az előzetes tervek szerint november végére kerül a boltokba.

Lesz a Tomb Raider sorozatnak újabb része?

Ismered a mondást, nehéz ilyen lányt nyugton tartani…!

(Az interjú angol változata a oldalon található. A PC Guruba a fordítás az EIDOS engedélyével került be.)

Mocsy

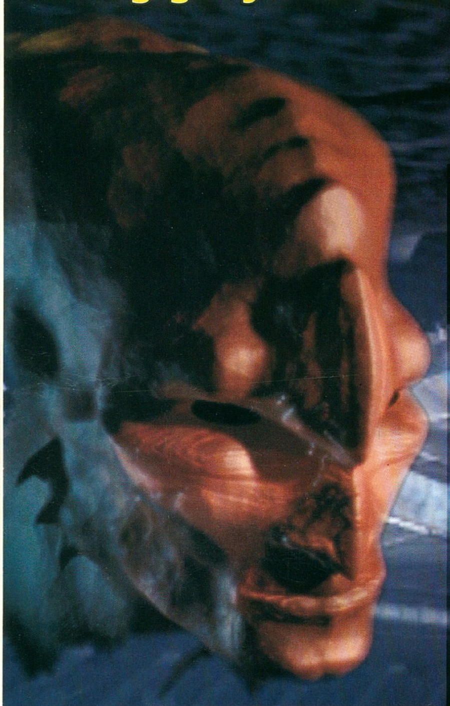
CD GALAXIS

A legigényesebb és legszélesebb játékválaszték!

Ha meguntad a hamis ígéreteket, a soha meg nem érkező újdonságokat és a kibontott, használt dobozokat, akkor itt az ideje, hogy elnézz hozzánk, és

TALÁLKOZZ AZ IGAZI JÁTÉKVILÁGGAL!

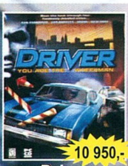
Nálunk az ország legjobb programkínálata vár, kizárólag eredeti, bontatlan, originál kiadásban – hogy valóban a legjobban vásárolhass. Plusz minden héten újdonságok, új akciók!

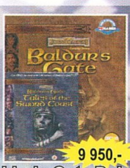


Action Hall Of Fame	7 950
(4 játék: Interstate 76, MDK, Carmageddon, Mechwarrior 2 Mercenaries)	
Adventure Hall Of Fame	7 950
(5+1 játék: Broken Sword 1+2, Die By The Sword + Mission, Fallout, Stonekeep)	
Age Of Empires Gold	11 950
Age Of Empires 2*	14 950
Ages Of Myst	9 950
(Myst 1 + Myst 2 Riven)	
Alien Nations*	9 950
Aliens vs Predator	9 950
Alpha Centauri	7 950
Archimedian Dynasty	3 950
Armored Fist 3*	9 950
Baldur's Gate Deluxe	9 950
(alapjáték + küldetéslemez)	
BattleZone 2*	9 950
Biggest Names 2	7 950
(FIFA 98, Need For Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Dark Omen)	
Big 6 Racing*	9 950
(Grand Theft Auto, F1 Racing 97, Destruction Derby, Rollcage, Carmageddon, Wipeout)	
Billiard Clubhouse	9 950
Bumper Pack	9 950
(Oddworld 1, Total Annihilation, Unreal, Duke Nukem 3D)	
Carmageddon 2	2 950
Champ. Manager 3	7 950
ChessMaster 7000*	9 950
Civiliz.: Call To Power	9 950
Civiliz.: Test Of Time	10 950
Close Combat Trilogy*	13 950
Colin McRae Rally	5 950
Compilation Racing	7 950
(Screamer, Screamer Rally, Ignition, Test Drive 4, Test Drive Off Road)	
Compilation Sport	7 950
(Virtual Pool 2, Tilt, Powerboat Racing, Screamer 2, Snooker)	
C&C Tiberian Sun	9 950
Conflict Freespace 2*	9 950
Croc	2 950
Croc 2*	9 950
Cutthroats	9 950
DarkStone	9 950

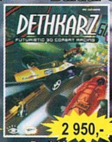
DethKarz	2 950
Diablo*	3 950
Drakan	10 950
Driver	10 950
Dungeon Keeper 2	9 950
Earth 2140 Dlx	2 950
Expendable	9 950
Extreme Assault	3 950
Extreme Bikes*	9 950
F-22 Total Air War*	5 950
Falcon 4.0 (+ 2 j.)	9 950

Gangsters	5 950
Get Medieval	4 950
Gold Games 3	13 950
(23 teljes játék német nyelven)	
GP 500	10 950
Grand Theft Auto*	4 950
Grand Theft Auto 2*	9 950
Grim Fandango	10 950
Half-Life Spec. Ed.	10 950
Heart Of Darkness*	5 950
Heavy Gear 2	7 950

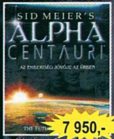

10 950,-
Driver


9 950,-
Baldur's Gate Deluxe

5 950,-
Warzone 2100


2 950,-
DethKarz

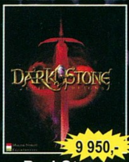
3 950,-
Shogo MAD

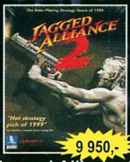

7 950,-
Alpha Centauri

9 950,-
Falcon 4.0 + Apache Havoc + M1 Tank Platoon 2

FIFA Soccer 2000*	9 950
Fleet Command	9 950
Flight Simulator 2000	JÖN
Flight Unlimited 3	9 950
Fly	10 950
Flying Corps Gold*	3 950
Gabriel Knight 3*	9 950
Gabriel Knight Anthol.	6 950
(GK 1+2, regény, zene)	
Game Commander	9 950

Heroes Of M&M 3	9 950
Heroes Of M&M 3 Miss.	JÖN
Heroes Of M&M Comp.	9 950
Hidden & Dangerous	9 950
Homeworld	9 950
Imperium Galactica 2*	9 950
Incubation	3 950
Industry Giant	5 950
Jack Orlando	1 950
Jagged Alliance 2	9 950


9 950,-
DarkStone


9 950,-
Jagged Alliance 2

10 950,-
Drakan

10 950,-
Prince Of Persia 3D

Miért érdemes nálunk

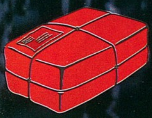
törzsvásárlónak lenned?

Mert a legkényelmesebb feltételekkel jár:

- Örök érvényű, ingyenes kártya
- Soha ki nem merülő kedvezmények
- A legszabadabb felhasználási mód, az egész család szabadon használhatja
- Nem jár semmilyen kötelezettséggel
- Kényelmes bevezető ár már az újdonságokra is
- Színes, ingyenes katalógus az új akciókról, újdonságokról
- Kizárólag bontatlan, minőségi termékek

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Az ország egész területére.



Hívj minket, hogy akár már másnap a legjobb játékokkal játszhass!

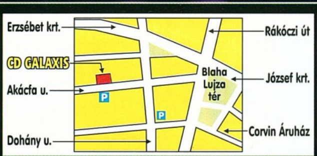
Telefonszámunk:

361-4061

Vagy gyere be boltjainkba,hogy személyesen válogathass a legjobb, legfrissebb játékok közül!

Budán:

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)
Telefon/Fax: 361-4061
Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18h



Pesten:

1072 Budapest, VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél)
Telefon: 321-1565
Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18h
Szombat 10-13h

Internet honlap: www.cdgalaxis.hu – Friss árlista 0-24h: FaxBank 2-333-666 / 2345 #

NE VÁRJ TOVÁBB!

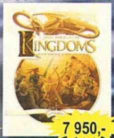
Végre itt az év vége – az igazi programözön. Ha nem akarsz lemaradni, keress fel minket!!

Kingpin	10 950
Knights & Merchants	5 950
KKND Extreme	3 950
Larry's Casino	4 950
Live Wire	2 950
M1 Tank Platoon 2	4 950
MegaPak 9	4 950
MDK (+ 3 j.)	7 950
Mig Alley	9 950
Might & Magic VII	9 950
Myst + Riven	9 950
Myth 1: Fallen Lords	3 950
Myth 2: Soulblighter	4 950
Nations*	9 950
Need For Speed 4	9 950
NHL 2000	9 950
Prince Of Persia 3D	9 950
Pro Pinball 4	JÖN
Quake 3 Arena*	9 950
Rage Of Mages (eng.)	2 950
Railroad Tycoon 2*	7 950
Railroad Tycoon 2 Miss.	5 950
Railroad Tycoon 2 Dlx.	11 950
(alapjáték + küldetéslemez)	
Rainbow Six Gold	9 950
Rainb. Six Rogue Spear*	9 950
Rally Bajnokság	2 950
Rally Bajnokság Deluxe	3 950
(alapjáték + küldetéslemez)	
Re-Volt	9 950
Revenant*	9 950
Rollercoaster Tycoon	9 950

Age Of Empires 2

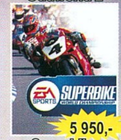
Tiberian Sun

Oddworld 2



TA Kingdoms

Heavy Gear 2



Superbike

Croc

Carmageddon 2

Oddworld	3 950
Oddworld 2	5 950
Outcast	8 950
Pandemonium 2	3 950
Pandora's Box	9 950
Panzer General 3D	9 950
Panzer Elite*	9 950
Pharaoh*	9 950
Police Quest SWAT 2*	3 950
Premier Manager 99	7 950
Rollercoaster T. Mission	JÖN
Sampras Tennis	2 950
Sanitarium	9 950
Screamer 2	2 950
Settlers 2	3 950
Settlers 3	6 950
Settlers 3 Mission	3 950
Settlers 3 Miss. Amazons	JÖN
Settlers 3 Gold	9 950
(alapjáték + küldetéslemez 1)	

Seven Kingdoms 2*	9 950
Shadow Company*	9 950
Shadowman	9 950
Shanghai Dynasty	4 950
Shogo M.A.D. (eng.)	3 950
Silver	10 950
Sim City 2000 Plus	4 950
Sim City 3000	9 950
Sinister Unleashed	9 950
Soul Reaver	9 950
Speed Busters	9 950
Sports Cars Racing GT	7 950
StarCraft Battlechest	11 950
(alapjáték + Brood War + sg.)	
Star Trek Collection*	9 950
(Birth Of The Federat., Klingon Honor Guard, Generations)	
ST Starfleet Command*	9 950
Star Wars Episode One:	
Insiders Guide MM	9 950
Phantom Menace	9 950
Racer	9 950
Star Wars:	
Behind Magic MM	9 950
Jedi Knight Gold	9 950
Rogue Squadron	9 950
Shadws Of The Emp.	6 950
X-Wing Alliance	9 950
X-Wing Collector 3D	9 950
X-Wing vs TIE Gold	7 950
Superbike	5 950
System Shock 2	9 950
Theme Park World*	9 950
Thief Gold*	JÖN
Tiberian Sun	9 950
Tomb Raider Gold*	5 950
Tomb Raider 2 Gold	5 950
Toonstruck	2 950
Total Ann. Kingdoms	7 950
Trespasser (+ 5 j.)	7 950
Tzar*	9 950
Unreal	5 950
Unreal Gold	9 950
Vészhelyzet	2 950
Vicious Compilation*	9 950
(3 teljes játék: Resident Evil 2, Unreal, Carmageddon)	
Wargasm	5 950
WarZone 2100	5 950
X: Beyond The Frontier	9 950

* = Hamarosan megérkezik

Áraink a törzsvásárlói kedvezményeket és az áfát tartalmazzák.

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Akcióink a készletek erejéig, ill. november 30-ig érvényesek.

AKCIÓ!

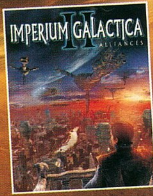
IMPERIUM GALACTICA II
ALLIANCES

A legizgalmasabb, legokosabb sci-fi stratégia

HAMAROSAN MEGJELENIK!

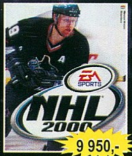
Három, teljesen különböző nép
Új fejlődési lehetőségek, diplomácia, kémkedés
szabotázs akciók, és természetesen ha már máshogy nem megy: a legújabb fegyvereké a szó

TELJESEN MAGYAR NYELVEN!



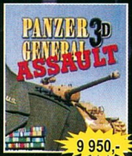
Ha még nem vagy a törzsvásárlónk, de nálunk veszed meg az AKCIÓS Imperium Galactica 2-t, akkor megajándékozunk az örök érvényű kártyánkkal, mellyel mindig OLCSÓBBAN vásárolhatsz boltjainkban!

9.950 Ft



NHL Hockey 2000

Flight Unlimited 3



Panzer General 3D

System Shock 2

MULTIMÉDIA:

II világh. nagylexikona	6 950
Ady Összes Művei	4 950
Állatok birodalma	5 950
Angol Kiejtés Iskola	4 950
Beszélő Szótár Angol	6 950
Beszélő Szótár Német	6 950
Beszélő Képes Angol	6 950
Beszélő Képes Német	6 950
Biblia 5.0	3 950
Clip-Dic tagjai	3 950
Computer Iskola	5 950
Cyberpakk 1	7 950
Cyberpakk 2	7 950
Cyberpakk 3*	7 950
Cyberpakk 4*	7 950
Cyberpakk 5	7 950
Irodalmi Kincsestár 1	5 950
Irodalmi Kincsestár 2	5 950
Irodalmi Lexikon	5 950
Játszóház 1	4 950
Játszóház 2	4 950
Játékos meseklub 1	4 950
Játékos Angol Klub 1	4 950
Játékos Angol Klub 2	4 950
Lopva Angolul tagjai	4 950
Magyar Fontok és Clip.	5 950
Magyaro. Autóatlasza	5 950
Magyar Nép Művészete	4 950
Manó Angol	4 950
Manó Élővilág	4 950
Manó Kaland	4 950
Manó Matek	4 950
Manó Matek 2	4 950
Manó Muzsika	4 950
Manó Német	4 950
Magix Dance Maker	12 950
Magix Soundpool	4 950
Music Maker 2000	12 950
Music Maker 2000 Dlx	19 950
Music Studio 2000	12 950
Music Studio 2000 Dlx	19 950
Művészeti Lexikon	5 950
Nagy Képes Világtört.	3 950
Nyelvmester tagjai	4 950
Nyelvstúdió tagjai	5 950
Pallas Nagy Lexikona	4 950

Magix Music 2000 sorozat

Révai I-XXI	1 450
Révai I-X. (text is)	2 950
Révai XI-XXI (text is)	3 350
Szent Biblia	5 950
Tolnai Világlexikon	1 950
Verstár 98	4 950
Vicctár	1 950
Világatlasz 99	6 950
Windows 98 Kalauz	2 950

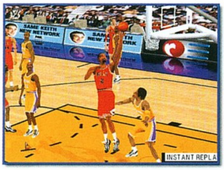
Fox Sports

Ha a számítógépes sportadaptációkról esik szó, a műfaj szerelmesei minden bizonnyal az Electronic Arts méltán híressé és sikeressé vált játékait idézik fel emlékezetükben, melyek évről évre rendre új mércét állítanak fel a sportszimulációk világában. Idén a Fox Sports Interactive a fejébe vette, ha törik, ha szakad, megfosztja koronájától a kategória jelenlegi királyát. A Fox úgy gondolta, ha már úgyis rengeteg meccset közvetít Amerika szerte tévéhálózatán, ahhoz is ért, hogy magas színvonalon bevonja e sportágakba az eddig foteljaikban kényelmesen terpeszkedő szurkolókat. (Csak nehogy a lábasom otthon úgy döntsön, ezentúl ő főzi az ebédemet!). Azonnal két fronton indítottak támadást a babérjain heverésző EA ellen, nem vállalkozva kevesebbre, mint hogy kisöprik azt a jégkorongpályákról és a kosárlabdapalánkok alól is. A szoftvergyártók népes forgatagából a kanadai Radical Entertainment személyében megfelelő társra akadtak, a lehetőség azonban fennáll, hogy együttműködésük gyümölcse esetleg túlütés vagy gyűrűről lepattanó labda lesz. Vessünk hát egy pillantást a trónkövetelőkre.

NBA BASKETBALL 2000

A közelmúltban sporttörténelmi esemény vihara kavarta fel a magyar kosárlabda társadalmát. A hosszabb ideje gyenge formában játszó Michael "Air" Jordan helyére a Chicago Bulls kitartó ostrom után megszerezte magának szemünk fényét, Dávid "bízd a szomjadra" Kornélt. Kis hazánk fia nem is okozott csalódást, rövid időn belül Toni Kukoc mellett a csapat meghatározó egyéniségévé vált. Ezen felbuzdulván, eddigi kosárlabdával szembeni meglehetős közönyömet sutba dobva vetettem magamat erre a játékra, hogy Kornélt segítve bajnoki címhez juttassam csapatát.

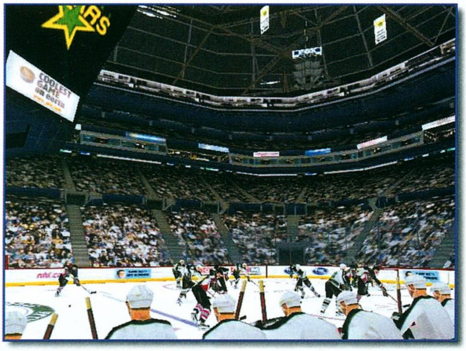
A Radical Entertainment 33 csapatban több mint 340 jelenleg játszó NBA játékost vonultat fel, akiket a fényképes archívumból rövid életrajzukon keresztül jobban meg is ismerhetünk. Az égimeszelők a pályán felismerhetők mezükről, termetükről és fizimiskájukról is. Ez utóbbi sajnos nem igazán sikerült, a digitalizált arckép álarcként, mozdulatlanul tapad a fiúk fejére, ami a közeli felvételeken meglehetősen szerencsétlenül fest. A játékot fejlett, 3D-ben gondolkodó mesterséges intelligencia teszi majd változatossá. Ez a demóban még nem működik teljes fordulatszámon, a játékosok hajlamosak a támadóidőt egymásba akadva álldogálva tölteni. Körvonalaik szögletesre sikeredtek egy picit, de minden (több száz fajta) mozdulatukat 'Motion Capture' eljárással tették valósághűvé. Azért akad itt is csiszolnivaló, egy-egy végtag eltűnik még a társak testében, a kezek zsákoláskor is akadály nélkül hussannak át a gyűrűn, a labda sokszor a tenyér mellett, alatt, fölött piheni ki a pattogás fáradalmait ahelyett, hogy belesimulna, ahogy illik. A meccsek tálalása azonban nagyon tetszik: TV-közvetítésszerű hangulat, visszajátszások és eddig soha nem látott kameraszögek a Fox Sport News: NBA Highlights műsorában megszokott látványos módon, meccs előtti és közbeni kommentárok Greg Papa és Doc Rivers, a FOX híres bemondói közreműködésével, akik meglehetősen csípős megjegyzésekkel jutalmazzák bénázásunkat. Sajnos (biztos a nem végleges verzió miatt) a nevekkel

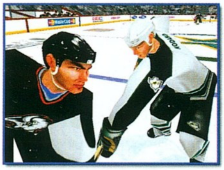


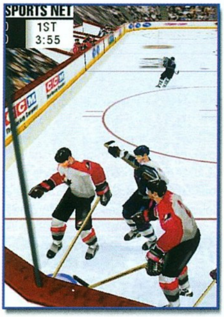
hadilábakon állnak, ugyanazt a 4-5 játékost ismételgetik bármely csapat színeiben kergetem is a labdát.

Három nehézségi fokozatban játszhatunk gyakorlómeccset, teljes (illetve beállítható hosszúságú) NBA szezont, rájátszást, barátságos mérkőzést, bajnokságot, bármelyik csapat élethűen felépített kosárarénájában, közben játékosokat cserélhetünk, vehetünk, adhatunk el, hozhatunk létre akár a legapróbb részletekig ízlésünk szerint alakítva őket (még térd- vagy könyökvédőt is adhatunk rájuk). Az adathalmazokban szívesen csemegézők pedig a teljes körű, mérkőzések alatt is folyamatosan frissülő statisztikai nyilvántartásban lelhetik örömüket.

Nem kis megdöbbenésemre Dávid Kornél egyelőre fekete bőrt viselve vitézkedik a játékban, kérjük kijavítani!







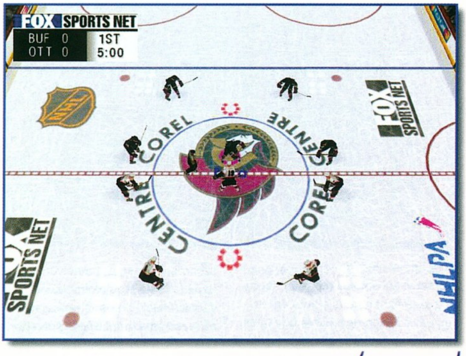
NHL CHAMPIONSHIP 2000

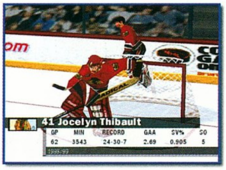
Sajnos, az NHL-nek nincs magyar vonatkozása legjobb tudomásom szerint, talán mivel kiemelkedően tehetséges játékosaink szívósan ellenállnak az amerikai profi csapatok régóta tartó csábításának (talán nem ezért...). Mégis kíváncsian vettem kézbe a Radical Entertainment – FOX Sports Interactive szövetség másik ígéretes demóját, hiszen pont a talán legjobban sikerült EA játékkal, az NHL 2000-rel kívánnak ujjat húzni.

A játék felvonultatja az amerikai Nemzeti Jégkorong Liga 28 csapatát és összes mostani játékosát, azok saját stadionjával és minden egyes személyre szabott mezével együtt, valamint a világ 18 egyéb gárdáját, köztük az észak-amerikai és a világválogatottat is. Szabadon adhatunk-vehetünk játékosokat, "gyárthatunk" újakat, képességeiket kedvünk szerint alakítva. Csapatunkat és edzői tehetségünket (melyet mindig a megfelelő taktika kiválasztásával és csapatunk összeállításával kamatoztathatunk) három nehézségi szinten mérettethetjük meg akár a Stanley-kupában, akár tetszőlegesen kiválasztott ellenféllel szemben, melyet kiemelkedően magas IQ-jú mesterséges intelligencia irányít. Játék közben megismerkedünk a forradalmi "FOX Trax Puck Position System"-mel, mely elnevezés olyan intelligens kamerakezelő rendszert takar, amely minden egyes kapura lövés esetében lehetőséget ad számunkra, hogy saját kézbe véve hálóőrünk irányítását, semmit ne bízzunk a véletlenre, és a rendelkezésre álló rengeteg mozdulat-kombináció segítségével a legélesebb bombát is kitornásszuk a sarokból. A grafika az előző

játékhoz hasonló. Az itt is szögletesre sikeredett játékosok mozdulatait Motion Capture eljárással fűzték egymásba, talán egy hajszálnyival kisebb változatossággal: néha unalmas pl. az ugyanúgy hanyatt eső fiúk látványa. A játék külcsínét ez úttal is a FOX Sports tévéközvetítéseinek hangulata alakította ki, jó atmoszféráját pedig a megszokott bemondópáros, John Davidson és Kenny Albert igyekszik fokozni a valós eseményeket követő kommentárjaival.

A játékban az ellenfelek szabálytalanságra való hajlama meglehetősen erős, volt olyan meccs, mikor szinte centimétereket sem tehettem meg a jégen a saját lábaimon, különböző testrészeimmel minduntalan ütőn vágva a rivális játékosokat. Erre a végleges játékba beépítésre kerül az a megoldási lehetőség, hogy a kesztyűt ledobva bármikor megtorolhatjuk a minket ért vélt vagy valós sérelmeket egy kis Mortal Kombat hangulattal forrósítva fel a hűvös csatateret.





Összhatásában ígéretes két játék van születőben, bár a demók alapján lenne még mit javítani, főként az AI, a grafika és a viszonylag bonyolultra sikerült irányítás (különösen az NHL 2000-ben!) terén, hogy az alkotók pontokat szerezzenek az Electronic Arts sorozattal szemben. Kíváncsian várom a végleges verziókat, amelyek még tél előtt meglátják a napvilágot.

Ata

Sega Rally 2

A rally az autósport talán leglátványosabb, legizgalmasabb része. Persze, a pályaversenyek sem piskóták, de itt nem kell ötvenedszer is ugyanazt a kört végignéznünk, s az unalmas versenyek igen ritkák. A pilótáknak nemcsak a kanyarokkal kell megküzdeniük, hanem a különböző terepviszonyok (hó, sár, homok) is alaposan megizzasztják őket, és az éjszakai futamokat még nem is említettem. Parádés csúsztatott fordulók, az út széli javítások adják még a versenyek utánozhatatlan ízét.

Néhány évvel ezelőtt, amikor Mocsy unszolására Amigáról PC-re váltottam, a Guru táborban megkértem az egyik szimulátorfant, ajánljon nekem valami jóféle játékot. Összesen kettőt említett, amellyel szerinte érdemes volt foglalkozni, ezek egyike a Sega Rally volt. Kipróbáltam, és az akkortájt kiemelkedő grafika, a szenzációs irányítás megfogott. Már-már elfeledkeztem róla, de nemrégiben bepillantottam valamelyik játékterembe, ahol megláttam a második részt. Sikerét mi sem bizonyíthatja jobban, hogy a legtöbb embert az SR2 előtt játszva, vagy csak ámulni és bámulni láttam. Lassacskán elérkezik az idő, és mi PC-sek is megvásárolhatjuk a játékot.

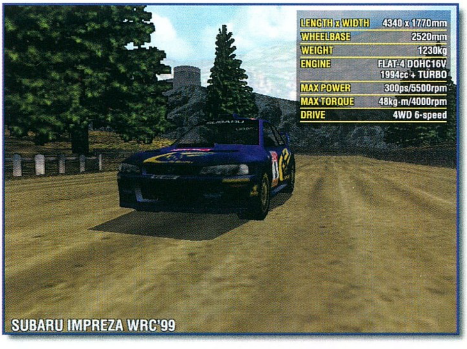
Mi változott az első rész óta? Természetesen az autók, környezet szebbek lettek, s talán nehezebb is lett a versenyeken a dobogóra kerülni. A rajongók már bizonyára ismerik a játéktermi változatot, most inkább a különbségekre helyezném a nagyobb hangsúlyt.

Az SR2-ben ötféle játékmód közül választhatsz, az első a már ismert arcade, ebben gyakorlási lehetőség és bajnokság van. A multiplayer is megtalálható az eredetiben, a többi viszont újdonság:

Tízéves Bajnokság: Minden szezonban négy versenyen kell bizonyítanod. Az egyes pályákon elért idők alapján kapod a helyezésedet.

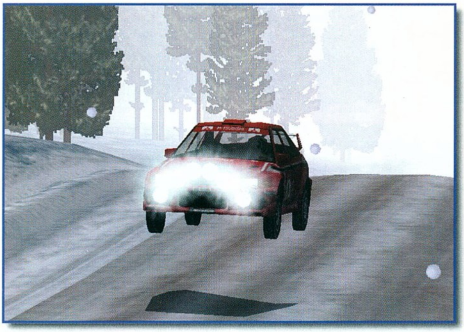
Kétjátékos csata: osztott képernyőn mérheted össze a tudásodat valakivel.

Time Attack: nekem ez lett a kedvencem. Az ellenfeled saját magad, az elért kör- és versenycsúcsot kell megdöntened.



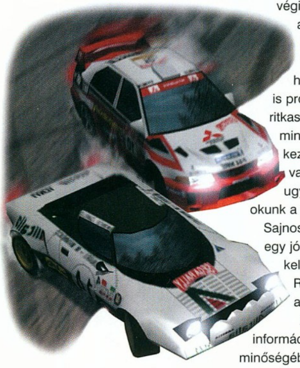
SUBARU IMPREZA WRC'99

A játékban hétféle autó érhető el, bár a Neten nézelődve úgy tűnik, a végleges verzióban ezekből a két régit csak trükkel lehet majd előcsalogatni. A pályák száma néhány versenytípusban négy, máshol hat, de a legtöbbjüket akár háromféle útvonalon is bejárhatod, s az időjárási viszonyok (havazás, eső, napsütés) is meghatározhatók. A kiszemelt versenygépen rengeteg beállítanivaló akad, az SR2 ebben a tekintetben a neves szimulátorokkal szemben is megállja a helyét. Számunkra a legfontosabbak a váltóáttételek, a kormányzás testre szabása és a gumik. Igen sokféle



"papucsot" rakhatsz fel a verdára, ezek kiválasztása létfontosságú a futam kimenetele szempontjából. A bütykölgetés eredményét bármelyik pályán azonnal tesztelheted, a program a különböző szakaszokon részidőt is mér.

Az autók mozgása rendkívüli módon tetszik a játékban. Azt nem állítom, hogy hűen követi a valóságot, szerintem a gép



rendkívül csúszkál, de talán ezért olyan jó vele játszani. Hab a tortán, hogy az induláskor a program nemcsak visszaszámol, hanem a versenybíró el is rajtoltat, láthatod az ujjait, majd meglengeti a zászlót. Verseny közben a közönség egy része fejvesztve menekül a pályáról, alkalomadtán egy-egy strucc is átfut előtted, éjszaka pedig a vakuk sűrűn villognak. Igazi, a közönségnek való látványos autózást produkálhatsz. Külön élmény lesz a visszajátszásban végignézni, hisz a grafika amúgy is az SR2 legnagyobb erőssége. Nemcsak a kocsik, hanem a táj megrajzolása is professzionális, a grafikusok ritkaságszámba menően mindkettőt egyenrangúan kezelték. A játékterminél valamivel szegényesebb ugyan, de így sem lehet okunk a panaszra.

Sajnos van valami, amit még egy jó darabig nélkülöznünk kell, ez pedig a mozgó szék. Rendkívüli módon feldobja a játék hangulatát.

A megjelenésről nincs információm, de a béta változat minőségéből ítélve már nem kell sokat várnunk rá.

Tony

FORD RACING

Az előző számban már olvashattatok néhány sort az Empire Interactive készülő szimulátoráról, a Ford Racingről. Mivel a program komoly érdeklődést váltott ki, sikerült még néhány részletet megtudnunk róla.

A játékot a Ford Motor Company hivatalosan is támogatja, így húsz gépkocsit vonultat fel a Ford USA-beli és európai autóváltozataiból. Nem hiányozhat belőle a Focus modell, mellyel az autósport csúcsát

jelentő FIA Rally Világbajnokságban a Ford jelenleg felel a legnagyobb kihívásokra, vagy a NASCAR Winston Kupában tavaly először induló Taurus, mely 15 versenyt nyert zsinórban. Kipróbálhatsz még olyan legendás típusokat, mint a GT90-es, a Mustang, az Explorer, az F széria, de számos "concept car" is terítékre kerül, amelyekkel eddig csak az autós újságok lapjain találkozhattál. Minden versenygép teljes körű beállítási lehetőséggel fog rendelkezni, a fizikai modellezés pedig mindenben igyekszik valósághű lenni.

A játékban ötféle versenymód közül választhatsz majd, és mindenféle hírekkel ellentétben lesz multiplayer rész is, amelyben akár tizenöten is összemérhetitek a versenyzői tudásotokat. Külön csemegének ígérkezik a karrier mód, ahol igazi zöldfülűként indulva

bizonyíthatod rátermettségedet. Fontos lesz a pénz előteremtése, hiszen így indulhatsz majd egyre újabb versenyeken. Előmeneteled során egyre jobb csapatok köthetnek veled szerződést, s ha már kellő anyagi háttérrel rendelkezel, saját csapatot is alapíthatsz.

A képeket nézegetve úgy tűnik, a grafikára sem lehet panasz, s ha a készítők beváltják ígéreteiket, minden bizonnyal kellemes versengésben lehet majd részed.

Megjelenés: '99. november

Keleti Kikelet

Az ECTS színes és gazdag választékát böngészve felfigyeltem az egyre erősödő keleti vonulatra. Az eddig főleg konzoljátékokkal foglalkozó cégek közül több megkísérel betörni a PC-s piacra is. Részemről ezt mindenképpen örvendetes ténynek tartom, mert minden bizonnyal felpezsdíti kissé az üzletág és a fejlesztői réteg vérkeringését. Néhány programot kiemeltem a tömegből, de minden bizonnyal számos meglepetés érhet minket, ha kicsit odafigyelünk. Nem biztos, hogy mindig a nagy nevű cégek háza táján érdemes keresgélni, és színvonalas újdonságot remélni...

KINGDOM UNDER FIRE

A Phantagram Ltd. csapata 1994-ben alakult, de már 1987 óta jelen vannak a játékpiacon. A sűrű nemzetközi mezőnyben fel sem tűntek egészen mostanáig. Az idei ECTS-en bemutatott Kingdom Under Fire (KuF) már kicsillant a tömegből. Az első ránézésre Starcraft klónnak tűnő real-time stratégia tartogathat néhány meglepetést e kategória kedvelőinek.

A történetben Bersian földjén a fény seregei (emberek és elfek) vívják harcukat a sötétség erőivel szemben (orkok és ogrék). A fantasy környezetben pergő real-time stratégia küldetései olyan történetet fonnak e világba, melyben csak rajtad áll, melyik oldal győzedelmeskedik. A csapat láthatóan nagy hangsúlyt fektetett a grafikára a hátterek fényeffektjei, a karakterek árnyéka, az alpha-blendinggel megtámogatott mágia, a ködhatások mind ennek jegyében kerültek a programba.

Szerencsére a Phantagram csapata is pontosan tudja, a sikerhez a csinos külső nem elég, tartalomra van szükség. Ennek jegyében a két sereg taktikája és felépítése teljesen különböző, hőseik és alakulataik beállítottságuk függvényében változatos lehetőségeket és képességeket rejtenek. Attól függően, hogy mely nyersanyagok (arany, vasérc és manna) kiaknázását helyezed előtérbe, illetve melyik az, amelyik az adott küldetésben elérhető számodra, más és más taktikát kell kialakítanod. A programban számos RPG elemet fedezhetsz fel, a győztes csaták után karaktereid például tapasztalati pontokat kapnak, s az elért szintek határozzák meg az egység képességeit és a benne rejlő lehetőségek ideiglenes korlátjait. Ennek megfelelően a magasabb szintű karakterek például gyorsabbak, hatékonyabban védekeznek, intelligensebbek (AI) és új képességekre is szert tehetnek.

Nem szabad megfeledkezni a multi-player részről sem. A megszokott kategóriák mellett a KuF-ban újdonságot is találhattok, az RPG stílus jegyében készül a Hero változat, mely különleges Death-Match módot kínál, főleg az Interneten játszók számára.

CORUM: G.O.D.

(Generation of Descendants)

A HICOM ENTERTAINMENT szintén koreai cég, mely annak ellenére, hogy 1988. óta több mint nyolcszáz (!) programot dobott a piacra, hazánkban csaknem ismeretlen. Most azonban ők is dolgoznak valamin, amire érdemes odafigyelni. Ez lesz a nagy múltú Corum sorozat első olyan darabja, melyet a PC-s piacon is kiadnak.

A történet kissé szövevényes, talán nem is érdemes most részletezni, csupán vázlatosan térnék ki rá. Ebben az elidegenedett és kissé elgépisedett világban a társadalom két izolált csoportra szakad. A megoldást keresve egyikük vezetői istent idéznek meg e földre, kit halandó testébe rejtenek, ám ugyanekkor gonosz erők próbálnak hatalomra törni, s nem haboznak kihasználni a lehetőséget. Ugyanekkor a kiválasztott is útjára indul, hogy szembenézzen sorsával…

Mindebből remélhetőleg kiderült, sci-fi környezetben játszódó szerepjáték készül. Az általad irányított hős természetesen valamelyik csoport tagjaként indul, hogy megmentse e világot. Öt karakter választható majd a G.O.D.-ban, de egyidejűleg csak négyet irányíthatsz, viszont a kalandozások során lehetőség lesz a csoport tagjainak cserélésére.

A G.O.D. érdekes és alaposan kidolgozott harcrendszerrel büszkélkedhet. A harc időrendjét több összetevő is befolyásolja: a karakter illetve ellenfelének tulajdonságai, az általuk használt fegyverek és természetesen a rájuk ható varázslatok is. Minden esetben kísérletet tehetsz majd, hogy diplomatikusan, a szavak erejével kíséreld meg elhárítani a veszélyt. Érdekes lehetőség lesz, hogy az elkapott, és életben hagyott szörnyeket el lehet majd adni, esetleg különleges tárgyakat is szerezhetsz értük…

THREE KINGDOMS II: CLASH OF DESTINY

A Dong Seo csapatának programja rég elfeledett múltat idéz. Minden idők kezdetén ismeretlen erők szaggatták világunkat három párhuzamos dimenzióra, ám a századok sodrásában csak kevesek őrizték meg lelkükben a tudást és a hitet, mely szerint eljön az idő, mikor a világ ismét egységgé forr…

A harmadik századi Kínában kitör a háború, s az egyik ütközet kellős közepén Zhuge Liang másik dimenzióban találja magát, ahol hamarosan ő maga, s a benne rejlő ősi tudás lesz a mechanika bűvöletében élő három nemzet csatáinak tétje…

A Clash of Destiny a Three Kingdoms második része. Az elsőt igaz, kihagytuk, de még nem késő csatlakozni a Zhuge Liang sagához. Mielőtt nekibuzdulnátok, szólok, ne is kezdjétek el keresni az előző részt, mert azt nem adták ki PC-re, most azonban ez a csapat is úgy gondolta, betör erre a piacra is.

Bevallom, jómagam ódzkodom a fantasy és sci-fi világok keveredésétől, mégis felkeltette figyelmemet ez a real-time stratégia, melyben a gépek hatalma a mágiával keveredik, és a csaták során felszínre kerülnek az ősi erők. A képek, valamint a bemutató alapján egyszerű (ám meglehet, nagyszerű) játékról van szó. Valószínű, nem ez lesz az, ami elhalványítja a Starcraft dicsfényét, mégis érdemes lesz rá odafigyelni.

Lily

Age of Wonders

A kételkedőkhöz szólok most, kik vitatják a csodák meglétét világunkban. Ezek pedig léteznek most, mikor is a Föld belépett Lord Inioch korába. Lassan eljön az idő, mikor is a planétánkat benépesítő fajok közül kitűnik majd a nemes, a vezetésre és uralkodásra érett mágiahasználó. Legyen az Elf, Ember vagy akár a sors kegyetlen fintoraként Ork, avagy Goblin, egy bizonyos, a verseny ádáz és kegyetlen lesz. Győzedelmeskedjen a fény vagy akár az árnyék, bukjanak el a vesztesek és uralkodjanak a győztesek, minden tettüket a csoda és mágia elválaszthatatlan egysége vezeti nap mint nap.

Ahhoz képest, hogy a HOMM sorozat immáron harmadik részénél tart, bizony eddig nem nagyon jelentek meg klónok és hasonmások ebben a kecsegtető piaci szegmensben. Ez kész csoda, de a varázslatok kora még csak most következik, legalábbis a Take

2 impozáns stratégiai játéka ezt engedi sejtetni. Sok kritika érte a HOMM sorozatot annak idején és manapság is, hiszen a trilógiává vált programban még most is buktatók és meggondolatlanságok találhatók. A hibákból az Age of Wonders alkotói tanultak, sőt véleményem szerint tovább is fejlesztették ezt a remek játéktípust. Nézzük most dióhéjban az információkat a programmal kapcsolatban, ízelítőül a nagy összecsapás előtt.

12 faj küzdelmébe avatkozhatunk bele a megjelenésünkkel a játékban, melyek a következők lehetnek: Elves, Dwarves, Halflings, High

Man, Humans, Azracs, Frostlings, Lizard Men, Orcs, Goblins, Dark Elves és Undead. Mindegyik típus természetesen más és más területen erős, legyen az akár a harc egyik válfaja, vagy éppen valamely sajátos mágia. Több fokozatban állíthatunk elő teremtményeket a leggyengébbektől kezdve az igazán erősekig. A fejlődés nem lesz egyszerű, városainkat upgrade-elni kell a feladathoz, és nem utolsósorban meg kell teremtenünk a gyártás anyagi lehetőségeit. Minden faj legfeljebb 12 típust termelhet, így nem kell-attól tartanunk, hogy elveszünk a lények áradatában. Egységeink a csaták folyamán fejlődnek, sőt, lehetőségünk lesz tréningeztetni őket a kifejezetten erre a célra rendszeresített építményekben. Az átlagos teremtmények vezetését nyugodtan rábízhatjuk majd a hősökre, kikből több mint 50 kószál a Földön. A játék során nem egy fogja felajánlani segítségét, fogadjuk őket tisztelettel. A vezetők szintugrásai magukkal hozzák tudásuk fejlődését is, melyet elsősorban különleges képességeik gyarapodásában fogunk majd észrevenni. A mágiát kedvelők sem fognak rosszul járni, hiszen 120 támadó, védekező és globális varázslat áll a rendelkezésünkre a játékban, csak győzzék kiismerni mindegyiket. Kalandozók gyűjtögethetik majd az 50 tárgyat, melyek többségét szörnyek és mélységi rémségek őriznek szerte a vidéken. Ezek mind befolyásolják hőseink tudását, de megszerzésük nem lesz egyszerű dolog.

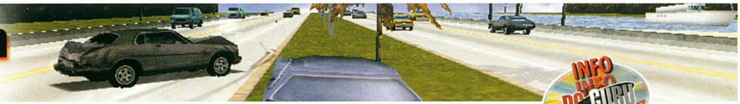
Kalandozóink 7 társat gyűjthetnek partyba maguk mellé, de ha ez nem elég, kihasználhatják a játék különleges adottságát a harcban: jó helyezkedés esetén legfeljebb 6 party támadhat meg egy ellenséges csoportot, mivel a progi harc esetén a támadott hexa mező körülötti kockákat is beszámítja a harcba. Itt nincsenek több száz darabos legyőzhetetlen csoportok, a nyers erő helyett sokszor az intelligencia a legnagyobb fegyver. A harc is sokkal reálisabb, vannak tereptárgyak, a tér sokkal nagyobb a manőverezésre, és érdekes módon itt megsebződhetnek az elöl állók pl. a nyilazás során.

A harc hamarosan kezdődik földön, föld alatt, égen és a vízen, készüljön mindenki fel rá komolyan, hisz az Age of Wonders szigorú ellenfele lehet minden eddigi alkotásnak, már ami a fantasy világokat illeti.

Bear™

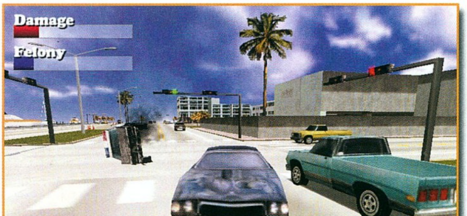
TELJESEN MAGYAR NYELVEN!
TELJESEN MAGYAR NYELVEN!
IMPERIUM GALACTICA II
ALLIANCES
A végtelen univerzum.
Minden civilizáció legnagyobb kihívása.
Három, mindenben eltérő faj, és az örök kérdés: melyikük fogja uralni a többieket?
A halhatatlanság után kutató emberiség, vagy Kra'hen büszke, harcos népe, akik uralkodójukért bármire készek, esetleg a kalmár Shinari-k, akik semmilyen gazdasági és politikai cseltől sem riadnak vissza?
Döntsd el Te magad!
Szállj be a kolonizációs versenybe, urald a csillagokat ebben a távoli jövőben játszódó űrstratégiai játékban.
MAGYAR NYELVŰ KIADÁS!
Magyarországon kizárólagos joggal kiadja:
CD Galaxis Kft.
1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: (36 1) 361-4061
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!
DIGITAL REALITY
– Teljes 3D gyorsító támogatás
– Igényes kiadás 4 CD-n
– Magyar nyelven beszélő program
– Várható megjelenés: 1999. november

Driver



Rendőrnyomozó vagyok, az alakulat legjobb képességű sofőrje. A nevem Tanner.

Minden Miamiban kezdődött. McKenzie őrmester megkért, hogy a helyi, olaj- és benzinügyekben érdekelt, Rufus nevű bűnözőről szerezzek információt. A terve pofonegyszerűnek tűnt: a sofőrgondokkal küzdő alvilági életbe kell beékelődnöm. A biztonság kedvéért azonban, még távozásom előtt, elkérte a jelvényemet. Az első találkozásra kies parkolóházban került sor: azonnal "felvételt" nyertem. A kibérelt motelszobában vártam, pár óra elteltével be is futott az első ajánlat, a bűnözőklisék non-plusz-ultrája: bankrablás. A fickók raboltak, én menekítettem. Másnap már két üzenet várt. Az elsőt választottam, melyben a tegnapi akciót végrehajtó banda bízott meg felspécizett sportautójának "átszállításával". Könnyed szórakozásnak bizonyult. Ezután bonyolult ügyet kellett lezárnom, másik üzenetet Ticco hagyta hátra: a paranoiás figura este szállt be feltűnés nélkül közelítő gépkocsimba, majd a cím elrebegése után ismét mély hallgatásba burkolózott. Megérkezve eltűnt a házban, ezután lövések zaját hallottam. Hazafelé aztán viccesen megjegyezte, hogy ő milyen jól felfrissítette a házban élő úr memóriáját. Alig aludhattam valamicskét, a telefon csörgése könyörtelenül ébresztett. Felháborodott és megbotránkozott hang hozta tudomásomra, hogy nagyon kevés időm van a tegnap lelőtt férfi hullájának eltüntetésére, ugyanis a rendőrök is nyomra bukkantak. Kocsiba pattantam, a városon átszáguldva csikorgó kerekekkel álltam meg a ház előtt, majd átültem a megboldogult fickó csodaszép hófehér limuzinjába, és a hullát a rejtekhelyre szállítottam.) Az üzeneteket visszahallgatva megörültem, hiszen már most, alig néhány napi munka után Rufus hangját hallhattam. Találkozóra



rám bízták a végső aktatáska-kulcs cserét. Először az említett bárban találkoztam a táska tulajdonosával, aki meglehetősen flegmán odavetette, hogy megbízhatatlan alakokkal lesz dolgom. Elindultam hát az eldugott kikötőbe, ahol ketten már vártak rám; tényleg meg akarták bundázni a meccset. Cselekednem kellett hát, hiszen az életemről volt szó. Egyiküket sikerült lelőnöm, de addig a másik hajóra szállt. Nyomába eredtem, és a partról követtem egészen addig, amíg a rakodódokkoknál ki nem kötött, ekkor lefegyvereztem. (A hívott másnap reggelre. A kiszemelt bárban a bűnöző és cicababája, Jesse már vártak rám. A feladat: nagyon jó cimboráját, az országszerte körözött és jelenleg rendőri őrizet alatt álló bérgyilkost, Jean-Pault kell kiszabadítanom. Az információ szerint a franciát ma szállítják át páncélautóban, ekkor kell nekem a színre lépnem. A munkáért 8000 $ üti a markomat. A furgont rövid hajsza után leszorítottam, Jean-Paul átült, és csapatnyi rendőrkopóval a nyomunkban nekiiramodtunk a Bal kikötője felé vezető sztrádán.

Utasom itt kiszállt, és elnyelte az éj. Koromsötét éjszaka érkeztem vissza a motelbe, ahol két üzenet fogadott. Az első semmitmondónak tűnt, a másodikban szupergyors sportkocsiról esett szó. A titkolózás kíváncsivá tett, és másnap reggel felhívtam Rufust. A jómadár valami üzletemberrel került összetűzésbe, akit most én tanítok majd móresre. Nemes egyszerűséggel csak keresztül kellett hajtanom az illető mind az 5 éttermének bejárati ablakain. Hazatérve azonnal hívásom volt: a rendőrök tökéletes fülest kaptak illegális áru városba érkezéséről, ki kellett hát sietnem a

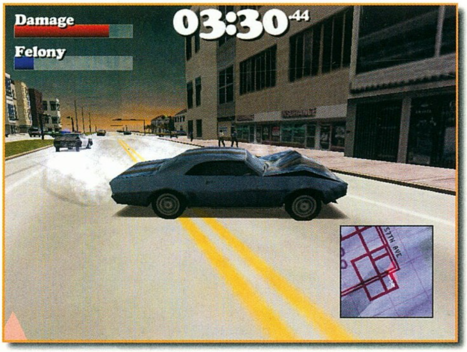
Biscayne-öbölbe, felvennem a csomagot és visszatérnem a motelbe. Minden simán ment. (A sportkocsit metálkék dukkózása és a két, hosszanti irányban végigfutó fekete csík igazán dögössé tette, a motorházból feltörő darázsraj pedig nem tűrt ellentmondást. Napnyugtakor indultam vele útra, kis tömege, gyorsasága és sérülékenysége igazi kihívást biztosított még nekem is.) Otthon 3 üzenetet találtam a rögzítőn. Az elsőben csapdát kell állítanom, melyben a csali én leszek, a második ebédet rendelt, de minden bizonnyal félretárcsázott, a harmadik pedig ismét Rufus: jelentkezésemet várta. Az elsőt vállaltam el. A Black Interceptor álnéven futó figura kiiktatása volt a feladatom, autóját könnyedén borítottam az oldalára. (Ha Rufus ajánlatát fogadtam volna el, akkor Di'Angio került volna kereszttűzbe. Csak meg kellett tőle szabadulnom.) Estére, más tervem vagy feladatom

nem lévén, gondoltam, utánajárok a színes bőrű bűnöző ügyeinek. Már éppen kutatni kezdtem irodájában, amikor a pár váratlanul előkerült. Jesse igencsak magas fordulaton pörgött, végül le is lőtte "emberemet". Utánaeredtem, hiszen egyetlen nyomként a nőből kellett információt kihúznom. Magasvasútra szállt, de én a zuhogó eső ellenére is végig a sarkában maradtam, és amikor leszállt, lecsaptam. A

rendőrségen rövid és ésszerű érvelés után sikerült információt szerezni, mely szerint a szálakat végig Jean-Paul mozgatta, aki jelenleg valószínűleg már másik városban tartózkodik.

A nyomok San Franciscóba vezettek. Hírem ide is eljutott, már az első napon megbízást kaptam. Új autó, a zsákmány 20%-a és a Casino kirablása kellően motivált a sikerhez. Fülembe jutott a városban Mojo néven élő rendőrségi informátor holléte. Nehezen oldotta ki a nyelvét, de végül elárulta, hogy mostantól Rudyt kell keresnem. A motelben rám váró 3 üzenetből most az elsőt, a titokzatos aktatáskáról szólót választottam. Óvatos megbízóim elképzelése szerint több ellenőrzőhely előtt kellett elvezetnem, míg végül a Golden Gate hídon át eljutottam a rejtekhelyig. Átadtam a táskát, megkaptam az anyagot és visszasuhantam. (A második megbízás fegyverszállítás volt. Indulás, berakodás, majd kirakodás a város legdélebbi pontján. Ilyen egyszerű? Nem: odafelé a rendőrök, visszafelé pedig a riválís banda tagjai adtak díszkíséretet. (Harmadik megbízóm rablásról beszélt, mely végül balul sült el, a helyszín vörös-kék villogós autókkal volt telítve, de végül csak elosontunk.))

Összefutottam a helyi nagykutyával, Costeldi úrral. Sofőrjével, Slaterrel már az első pillanatban nézeteltérésem támadt, a helyzetet Jean-Paul feltűnése – itt van hát a jómadár – oldotta meg, aki a pártomat fogta. Érdeklődéssel kezdtem figyelni az események ilyetén alakulását. Kis motelszobámban megpihenve hallgattam vissza az újonnan érkezett 3 üzenetet, a harmadik megint téves tárcsázás. Az első változatosságot hozott: lopott taxi volánjánál ülve kellett megkocsikáztatnom a kiszemelt alakot egészen addig, amíg a nyelve meg nem oldódott. Rögtön ezután Cosy menekítő akciójában vállaltam jelentős szerepet. Helikopter repítette tova, mielőtt bilincs kattant volna csuklóján. Rossz híreket kaptam Mojóról. Néhány vicces kedvű figura fogságba ejtette, 10000 $ váltságdíjért szívesen visszaszolgáltatnák. Feltételeikhez hozzátartozott, hogy mindig időben kellett odaérnem a megadott telefonfülkéhez, ha a színes bőrű besúgót élve akartam viszontlátni. Sikerült, ráadásul az informátorban sem kellett csalódnom, aki elárulta, hogy a háttérből Don Hancock, valódi nagykutya kuszálja össze a szálakat. Óva intett a másik sofőrtől, Slatertől is. (A második megbízás csomagszállítás: kék pickuppal iramodtam neki a feladatnak, a csomagtérben



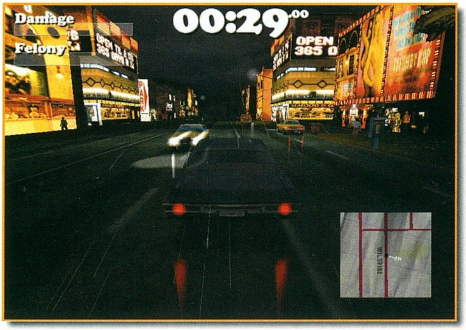
szabadon csúszkáló, pattogó, teli láda dinamittal. Még a teherautó volánja mögött China Townba siettem, ahonnan szorult helyzetben lévő bűnözőket menekítettem ki.) Pihenésre ismét alig jutott időm, máris 3 újabb üzenetet kaptam. Az első új autóval ajándékozott meg, melyet már a második megbízás során ki is próbáltam. A parkolóházban csapda várt, kalandosan jutottam vissza a motelbe. Kíváncsiságomat nem tudtam tovább tartóztatni, körülnéztem a dossziék között. Árulóm Slater volt. Nem volt más választásom, meg kellett állítanom. (A harmadik üzenet a piti bűnöző, Ross kimentésére kért fel, lehetőleg a helyi rendőrök érkezése előtt.) Éjszaka Costeldi két marcona embere zörgetett, összecsomagoltam, és velük tartottam a repülőtérre.

Los Angeles, az angyalok városa. Pártfogóm nagyvonalúan új autót ajánlott fel használatra, majd rögtön a tárgyra tért: rendőrautót kell szereznem a számukra. Igen kemény feladat volt éjszaka száguldozni az ismeretlen városban, de, ha nagyon nehezen is, végül sikerült megkímélnem az autót. Még aznap éjszaka meg kellett akadályoznom, hogy Duval felszálljon a legutolsó, San Franciscóba tartó repülőgépre. (Lehetőségem volt választani, ha nem autót lopok, akkor Lucky fuvarozása a feladatom. E könnyed fuvart rázósabb, a sebesült Maya kórházba juttatási akciója követte, még mielőtt szerencsétlen elvérzett volna.) A szálak tovább kuszálódtak, az FBI egyik titkos ügynöke, Bill Maddox került a képbe, Costeldi meg akarta őt öletni. Erről

Vegyes érzelmek: rengeteg játékmód, remek történet és nagyon eltalált irányítás, DE bosszantó hibák (összetörhetetlen rendőrautók, grafikai bugok tömkelege, sérüléskor nem változó viselkedés-modell és gyenge hangeffektek). Kihagyhatatlan, de felülmúlható.

Tűkön ülve várom az Interstate '82-t.

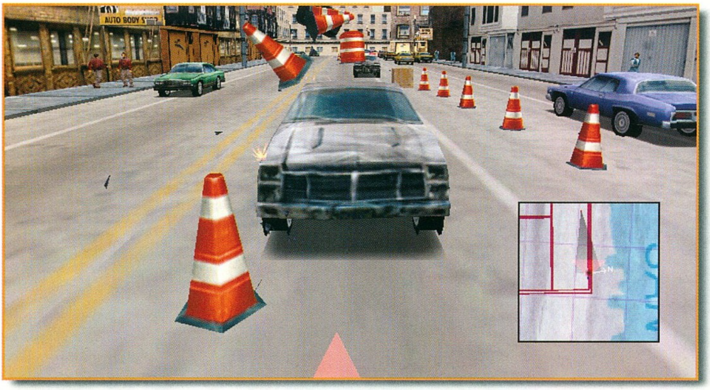
▷VILLÁMÉRTÉKELÉS



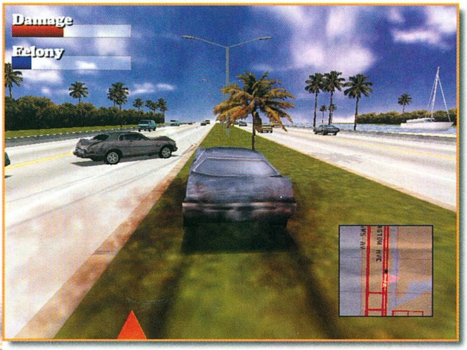
informátora révén beszámoltam McKenzie-nek, aki a merénylet időpontjában szigorú őrizet alá vetette az illetőt. A sikertelen gyilkossági kísérlet után a belém vetett bizalom megrendült, többen úgy vélték, hogy tégla vagyok, azonban Slater bemártásával átmenetileg még sikerült tisztázni magam. Végül abban állapodtunk meg, hogy hamarosan továbbindulunk New Yorkba. Otthon most négy üzenetet hallhattam, az első ismét újabb autóval lepett meg. A második feladat kedvemre valónak tűnt: bérgyilkosok észrevétlen felvétele és szállítása, majd az akció végével kimenekítésük. Remek munka volt. (Adódott még izgalom a harmadik megbízás során is. Először Beverly Hillsbe vezettem, ahol sötét alakok szálltak be a hátsó ülésre, elmentünk a búvóhelyükre, ám ott rendőrök vártak minket, muszáj volt biztonságosabb helyet találnom. (A negyedik üzenet még nagyobb kihívást jelentett. Meg kellett mutatnom, milyen gyors is vagyok valójában, padlógázzal száguldottam át az alvó városon.)) Újból találkoztam McKenzie emberével, beszélgettünk. Kiderült, hogy mindenki összejátszik, Maddox főnökét, az FBI egyik vezetőjét láttam ma jelenlegi megbízómmal, Costeldivel tárgyalni. Lassacskán minden kezdett világossá válni. Nagyszabású ügy húzódott a háttérben.

A reggel már New Yorkban ért. Motelszobámban három üzenet várt. Egy kínai anyanyelvén kért valamire, de nem értettem. A második megbízatás szerint fontos kulcsot kellett elszállítanom, melyért cserébe csomagot kaptam, ezt már csak vissza

kellett vinni a megbízómnak. Ezt pihentető feladat követte, a rivális banda sofőrjét kellett eltennem láb alól, ám megtévesztésül rendőrautóval. (A harmadik üzenet tulajdonosa igen rossz állapotban lévő autó elszállítását bízta rám. A roncstelep után utam a motelbe vettem, itt már ismerős várt, az ex-barátnőm, akivel kellemes esténk volt. Rossz hírek és gyorssegély: Battery Park Cityben rendőrök vették körül Costeldi embereit, ki kellett őket menekítenem. Délután búcsút



vettem régi kedvesemtől.) McKenzie üzenetét semmibe kellett vennem, hiszen azt akarta elérni, hogy kiszálljak. Nem tehettem meg, most már nem. Nem csalódtam, amikor a szokásos 3 üzenetet meghallgattam. A másodikat ismét a kínai hagyta, most már komolyan szitkozódott. Az elsőre igent mondtam: taxilopás a bandám jövőbeni akcióihoz. Ezután közbeléptem, és üzemen kívül helyeztem a rivális bandafőnök, Granger 4 autóját. Ez a feladat azonban, az állandósuló rendőri nyomás miatt közel sem volt habkönnyű. (Harmadikként magát Grangert kellett eltávolítanom, és visszatérnem a motelbe. Újabb hívás; szemérmetlen bűnöző értékes negatívokat tulajdonított el, haladéktalanul vissza kellett őket szereznem.) Délután újabb nyomozót küldött a nyakamra McKenzie, aki még egyszer kért arra, hogy fejezzem be a munkát, mert lehet, hogy a végén nem lesz kit megvédeni az esetleges bosszútól. Megint elutasító választ adtam. Este Costeldi hívott,



titokzatos megbízást adott, mellyel nemcsak őt, hanem a kétkedőket is meggyőzhetem lojalitásomról. Átszáguldottam a városon, tudásom szerint a leggyorsabban. Éjjel nagyszabású megbeszélésen vettem részt, a TERV kidolgozása a végső fázisban járt: én elrablom az elnököt, Jean-Paul pedig megöli. Éreztem, végre eljött az én időm, most kell közbelépnem! A páncélozott Cadillac volánjánál ülve kerülgettem az üldöző járőröket, amíg végül biztonságba nem értem.

A helyszínen McKenzie is megjelent. Előadta, hogy Costeldi, Maddox és főnöke egyaránt rács mögött ülnek, és nagyszerű munkát végeztem. Kért, hogy vegyem vissza a jelvényem, de meg sem hallottam. Elegem volt, kiszálltam. Másnap reggel összepakoltam kicsiny holmim, és dzsipembe ülve elhagytam ezt a fertőzött várost…

Dauby
dauby73@hotmail.com

PC GURU
ONLINE

www.pcguru.hu

Minőségét korlátlan ideig megőrzi.

Panzer General 3D Assault

Ismét bebizonyosodott, hogy a népszerű sorozatokat érdemes folytatni. A Panzer saga első része alapjaiban változtatta meg a harci stratégiák iránti érdeklődést. Sokkal többen kezdek el foglalkozni a programmal, mint ahogy azt a készítők remélték. Azóta számos folytatás megjelent (Panzer 1, Allied, Panzer 2, Fantasy, Star, Pacific, People's), s kevés kivételtől eltekintve meghódították a rajongókat.

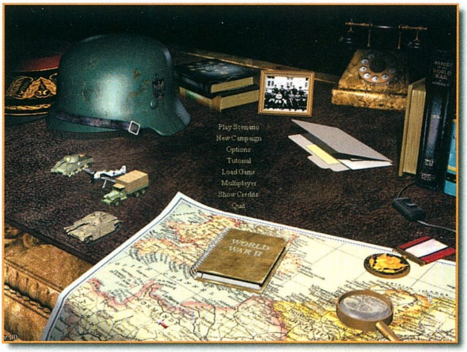
A Panzer 3D-vel először a Los Angeles-i E3-on találkoztam. A 3D-s környezet egyből megmozgatta a fantáziámat, de az igazat megvallva féltem is kicsit. Attól tartottam, hogy a külcsín a játszhatóság rovására megy. Aztán megjelent az a demó, s

teljesen kétségbeestem. Lassú és szinte játszhatatlan volt. Szerencsére, a végleges változatban növelték a sebességet, de a gépigény még így is magas. A megfelelő játékmenethez szerintem mindenféleképpen szükséges Celeron 300-as gép, 64 MB RAM és természetesen TNT vagy 3Dfx alapú videokártya. Itt kell megjegyeznem, hogy gyorsítókártya nélkül a program el sem indul.

MIT NYÚJT A 3D?

Kezdjük rögtön a legszembeötlőbb változtatással, vagyis a 3D környezettel. Nagyon szép és látványos, de igazából sok értelme nincs. Igaz ugyan, hogy a magaslaton elhelyezett egységek fölényben vannak a lejtő alján állókkal szemben, de ez a modern hadviselésben már úgysem számít. Az első csapás úgyis a levegőből éri az ellenfelet, földi egység szinte csak arra kell, hogy a roncsokat eltakarítsa az útból, és elfoglalják a városokat. Nem mondom, látványos, amikor a harckocsi lelassul hegynek felfelé, és a lánctalpak alól por száll fel, de ezek az apróságok a Panzer rajongókat nemigen hatják meg. Elfogadjuk

ezeket a változtatásokat, de nem ezek miatt játszunk a játékkal. Előfordult olyan eset is, amikor a magasság miatt nem tudtam bevetni a két egységre lövő harckocsijaimat vagy az átalakított 88 milliméteres légvédelmi ágyúkat. Majdnem elfelejtettem, hogy forgatni is lehet a képernyőt. A szórólapokon ugyan jól mutat ez a lehetőség, de igazán haszna nincs. Akkor jó, ha mondjuk, repülő száll a város felett, s mi nem tudunk tőle ráklikkelni az ott állomásozó gyalogsági egységre. Ilyenkor el lehet fordítani kicsit a képernyőt, s máris sokkal könnyebb a dolgunk.



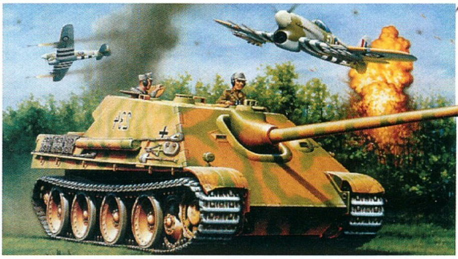
A PANZER 3D LÉNYEGE: A FEJLŐDÉS

Az előző részektől eltérően a gépek helyett az emberi tényező került az előtérbe. Nem a harckocsik vagy a repülők lépnek szinteket, hanem az osztagot irányító parancsnok. Minden fegyvernemhez érkezhetnek parancsnokok, akik választhatnak (vagyis mi választhatunk helyettük) a készleten lévő technika közül. Ez azt jelenti, hogy a frissen kinevezett vadászpilóta parancsnok eldöntheti, hogy a raktáron lévő ME109-es vagy az FW-190-es rajt kívánja-e vezetni. A presztízs rendszer megszűnt, ingyen lecserélhetünk mindent. Persze, az életünk azért nem ennyire egyszerű. Legalább annyi időt eltöltöttem a parancsnoki sátorban, mint a harctéren. Minden csata elején a gép meghatározza, hány férőhelyes lehet a hadseregünk. Tegyük fel, hogy ez a szám 21. A parancsnoki sátorban a képernyő alján láthatjuk az éppen aktuális felosztást. Minden parancsnok rendelkezik bizonyos számú kitüntetéssel (vaskereszt, csillag, becsületrend..., a továbbiakban maradjunk a vaskeresztnél). Ezek mennyisége határozza meg a kiadható parancsok számát. Öt vaskereszttel értelemszerűen öt parancsot adhatunk ki. A vaskeresztek számától függ az is, hogy az adott

parancsnok hány férőhelyet foglal el a seregben. Mint már említettem, a sereg 21 férőhelyes. Ez azt jelenti, hogy 21 egyes szintű (az egyes szint 1-4 vaskeresztig tart) parancsnokot alkalmazhatunk. Kettes szintű vezetőből (5-7 vaskereszt) viszont már csak tíz fér el, s marad egy üres hely, ahová befér az egyes szintűek közül valaki. Hármas szintből (8-10 vaskereszt) viszont már csak hét fér be a hadseregbe.

A MAGASABB SZINT ELŐNYEI

Most biztosan azt mondja mindenki, hogy érdemesebb 21 egyes szintűvel menni, mint 7 hármas szintűvel. Nos, ez nem egészen van így, ugyanis a magasabb szintű vezetők előnyöket élveznek. Az első és legfontosabb az, hogy az általuk vezetett csapatok lényegesen erősebbek. A



tízes erejű gyalogság a kettes szintű vezető alatt 12-es, míg a hármas szintű alatt 14-es erejű lesz. Az ötödik vaskereszt mellett mindenki automatikusan megkapja az első plecsnijét, ez mindig az adott fegyvernemhez kapcsolódik. A nyolcadik vaskereszthez kapunk még egy plecsnit, ez viszont már véletlenszerű. Megpróbálkoztam ugyan visszatölteni az állást, de úgy tűnt, a program akkor is ugyanazt a medált, illetve extra tulajdonságot adta. Kettes szinten az első két támadás, illetve a mozgás első két fázisa egyformán hatékony. Hármas szinten ugyanez a helyzet, csak az első háromnál. Itt kis kitérőt kell tennem, mivel el kell magyaráznom a mozgás és a tüzelés menetét. A sorozat előző tagjaitól eltérően a csapataink körönként többször is támadhatnak, illetve mozoghatnak. Minden attól függ, a vezetőnk hány vaskereszttel (akciósponttal) rendelkezik. A vezető minősége mellett figyelnünk kell az adott technika tulajdonságaira (attribútumok) is. Vegyük példának a JU87D vadászbombázót. A képe alatt látható tíz zöld pont az egység erejére utal. A jobb felső sarokban egymás alatt két ikon található. A felső alatt három zöld pont látható, ez jelzi, hányszor tud a bombázó körönként támadni. Alatta található a mozgás attribútum (nyolc zöld pont), ez azt jelzi, hányszor tud a gép körönként mozogni. Vegyünk ismét egy példát, mert azon keresztül sokkal könnyebb lesz megérteni ezt a nehéz részt. Tegyük fel, hogy van egy 10 vaskeresztes bombázópilótánk, akihez hozzárendeljük a JU87D rajt. Ő tíz parancsot tud kiadni körönként. Tegyük fel, hogy meg szeretné támadni az egyik Matilda II-es páncélos egységet. Ideális esetben egy mozgáspont feláldozásával el tudunk repülni a kiválasztott célpont fölé (egy vaskereszt elhalványul, és a mozgás attribútumok közül az egyik sárgára változik). Támadjuk meg a harckocsit, s mivel az első nekifutásra ez nem sikerül, ismételjük meg a bombázást még kétszer (immár négy vaskereszt halványult el, s mind a három támadás attribútum sárgára váltott). Ebben a körben ez az egység már nem tud támadni, de vissza tud térni a bázisra (újabb elhalványult vaskereszt árán), s még fel is tudja magát tölteni lőszerrel (egy vaskereszt feláldozásával). Amint látható, ebben a körben a raj hat parancsot hajtott végre, s még így is maradt neki négy tartalékba. Természetesen ezek sem vesznek kárba, mivel a kiemelkedő képességű parancsnokok különleges utasításokat is kiadhatnak. Minden csata után, a teljesítményüktől függően kapunk vaskereszt kitüntetéseket, ezeket saját belátásunk szerint szétoszthatjuk a parancsnokaink között.

A HADJÁRATOK

A Panzer 3-ban négy nagy és négy kisebb hadjáratot játszhatunk végig. Részemről a nagy hadjáratokat tudom ajánlani, mivel csak azok során van elegendő idő arra, hogy kialakítsuk a magunk kis hadseregét. A négy hadvezér (Patton, Montgomery, Guderian, Rommel) a hadjárat nehézségi szintjét jelenti. Én Rommelt

választottam, mivel nála 18 csata volt kiírva, s ezt már elegendőnek tartottam. Mindenféleképpen a német oldalt javaslom, mivel velük a játék sokkal élvezetesebb. Az angol hadsereget is kipróbáltam, de a második csata után érdektelenség miatt a hadjáratom kudarcba fulladt. Érdekes, hogy a német hadjárat nem Lengyelországban, hanem az 1940-es Franciaország elleni ütközetekkel kezdődik. Az első csaták még nem annyira nehezek, bár a fölényes győzelem (major victory) kivívásához igencsak iparkodnunk kell. Érdemes erre hajtanunk, mivel ez után kapunk egy további helyet a seregünkben.

A német hadsereg európai hódítása után átteszi székhelyét Észak-Afrikába. Itt megverik az angolokat, s elfoglalják Egyiptomot. Ezután olyasmi következik, amire senki sem számít: a féltékeny olaszok megszállják Franciaország déli részét. A Vichy kormánnyal kötött megállapodás értelmében a német csapatoknak kell visszaszorítaniuk korábbi szövetségeseiket. Ezután ismét Afrika következik, de ezúttal az ellenfél már sokkal korszerűbb fegyverekkel küzd. Ők a jenkik, akik azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy mindenáron kiűzik a németeket a sivatagból. Az utolsó két csata már a távoli földrészen, vagyis Amerikában játszódik. Először hídfőállást kell kiépítenünk Dél-Karolinában, majd ezután jöhet Washington.

AZ IDEÁLIS HADSEREG FELÉPÍTÉSE

Az ütőképes hadsereg kialakítása nem is olyan egyszerű feladat. A férőhelyek és a raktáron álló technikák száma korlátok közé szorít bennünket. Első lépésként el kell döntenünk, hogy melyik fegyvernemre fektessük a nagyobb hangsúlyt. Én mindenképpen a légierő, s ezen belül a vadászbombázók fejlesztése mellett teszem le a voksom. Két, tíz vaskeresztes JU87G félelmetes pusztítást képes véghezvinni az ellenség soraiban. Mellettük persze nem szabad elhanyagolnunk a földi csapatainkat sem. Két vagy három gyalogos egység bőven elegendőnek bizonyult. Ezek közül az egyik legyen pioneer, a másik rohamcsapat és a harmadik pedig ejtőernyős. A gyalogsági vezetők nálam csak egyes szintűek (négy vaskereszt) voltak, nem kell, hogy túl sok helyet foglaljanak el a seregből. A páncélosból két darabot használtam, bár inkább csak a befejezést bíztam rájuk. Szintén egyes szintű parancsnokot bíztam meg a tüzérség vezetésével, mivel a lassúsága miatt ez a fegyvernem nem alkalmas a villámháborúra. Az önjáró löveget használtam, mivel az azonnal hadra fogható. Meglepő módon viszont szükség van a légvédelmi egységekre. Mindenféleképpen vigyünk magunkkal két 88 milliméteres FlaK-ot, mivel a segítségük nélkül a szövetséges légierő szabadon garázdálkodhat. A légvédelmi ütegek vezetésével kettes szintű parancsnokokat kell megbíznunk. Ezután jön két vadászraj, szintén kettes szinten (7 vaskereszt), majd két, hármas szintű bombázó egység. Ez így összesen 20 helyet foglal el, s ennyit a program általában ad is. A fölényes győzelmeink számától függően

maradhat még hely a seregben, azt tetszés szerint kitölthetjük. Minden csata felénél a program ad két ideiglenes helyet a seregben, amelyet kihasználhatunk. A repülőket bármelyik repülőterünkön kitehetjük, de a földi egységeket csak a kezdőpozíciókba pakolhatjuk le.

A HARC

Megvan tehát az általunk ideálisnak tartott hadsereg, most már csak ki kell használnunk a képességeit. Mindig fektessünk hangsúlyt a felderítésre. Gondolom, mindenkinek feltűnt, hogy az ideális hadsereg kialakítása során az anti-tank egységek mellett kihagytam a felderítőket. Nincs igazán rájuk szükség, mert a vadászgépek sokkal inkább használhatók erre a feladatra. A kör elején tehát mindig használjuk ki a vadászok felderítő képességét, s csak ezután támadjunk. A második hullámban a bombázók induljanak meg, őket a keményebb földi csapatok (tüzérség, páncélosok, beásott gyalogság) ellen kell bevetni. Nem árt persze meggyőződni arról, hogy légvédelem nincs-e a közelben. Abban az esetben, ha van, először azt kell semlegesítenünk. Erre a célra a legalkalmasabb a tüzérség, amely a bombázókhoz hasonlóan megbéníthatja (suppressed mód, narancssárga pontok) az ellenséges csapat egy részét. A megbénított ellenfél abban a körben nem támad, de a következőre már leküzdik a sokkot, s újra harcképes állapotba kerülnek. A tüzérség és a bombázók után a gyalogságé és a páncélosoké a főszerep. Érdemes olyan ellenfelet támadni, amelyik nem képes visszalőni, mivel így elkerülhetjük a felesleges veszteségeket. Lehetőség szerint végezzünk a sérült egységekkel, mert a következő körben felgyógyultan térnek vissza. Amennyiben ez nem lehetséges, álljunk valamelyik egységünkkel melléjük, mert így az utánpótlás nem ér el hozzájuk. A veszteségek a mi oldalunkról is elkerülhetetlenek.

Amennyiben megsérül valamelyik csapatunk, adjuk ki az utánpótlás parancsot, s a következő körben az adott egység már teljes erőbedobással küzdhet. Ennek a parancsnak azonban ára van. Az egyik az, hogy az adott körben nem tudunk több parancsot kiadni, a másik pedig, hogy ezt nem tudjuk a végtelenségig tenni. Csak az első feltöltés van ingyen. A második utánpótlás után a 10-es erejű egység 9-essé fejlődik vissza. A harmadik után 8-as lesz, s így tovább... Nemcsak az egység ereje, hanem a tüzelés és mozgás attribútumok is sérülhetnek. Ez azt jelenti, hogy a sérült szakasz a három mozgáspontból csak kettőt tud felhasználni. Utánpótlással ezek is javíthatók.

Abban az esetben, ha valamelyik egységünk megsemmisül, az ott szolgáló parancsnok vagy meghal (KIA) vagy a következő csata elején visszatér a főhadiszállásra (MIA). Ennek az esélye körülbelül negyven százalék.

Utolsó lépésként vigyünk a tankjaink közelébe légvédelmi ütegeket, mivel az ellenfél légiereje úgyis őket fogja először támadni. Amint összegyűlt az ellenfél légiereje, ritkítsuk meg őket a 88 milliméteresekkel, majd a maradékot szedjük le a vadászokkal. Érdemes azokkal kezdeni, amelyeknél kiemelkedő képességű parancsnokok szolgálnak.

A térképen az elfoglalásra váró városok aranykeretes rombusszal lettek jelölve. Természetesen a többi is támadható, de ez nem kötelező. Ezek elfoglalásakor különböző jutalmakat kapunk. Kitüntetik az egységünket, új parancsnok érkezik a főhadiszállásra, több pontot kapunk az eredményhirdetéskor, soron kívül utánpótlást kapunk, prototípus érkezik valamelyik fegyverből vagy az egyik parancsnokunk plecsnit kap. Egyszer még az is megtörtént, hogy sikerült foglyul ejtenem az ellenfél haditechnikáját, s azt fel tudtam használni sajátomként. Azt már nem tudom, hogy tovább vihetem-e, mivel csak valami használhatatlan felderítő járművet zsákmányoltam, s azt nem akartam bevetni.

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

▣ Ne felejtsük el, hogy a légvédelmi ütegeket bevethetjük körönként egyszer földi célpontok ellen is.

▣ A páncélosok ebben a játékban is le tudják tiporni a súlyos veszteségeket szenvedő ellenfelet. Ez nem kerül akciópontba.

▣ A bombázók a megfelelő különleges parancsok kiadása után sokkal hatékonyabbak a földi célpontok ellen.

▣ A tüzérség és a légvédelmi ágyú is foglalhat el várost.

▣ Sérülés esetén a csapataink tűz és mozgás attribútuma is csökken.

▣ Ne felejtsük el, hogy a parancsnokokat alkalmazhatjuk más fegyvernemnél is.

▣ A 10 vaskeresztes csapatok különleges parancsai nélkülözhetetlenek.

▣ Válasszuk a Rommel hadjáratot, az a legizgalmasabb.

▣ Kapcsoljuk ki a játék zenéjét, sokkal gyorsabb lesz.

AZ EGYETLEN NEGATÍVUM

Rendkívül hiányoltam a vízi hadviselést. Az első részben remekül lehetett használni a hatalmas csatahajókat és tengeralattjárókat. Nem értem, miért kellett őket kihagyni a folytatásból.

ZÁRSZÓ GYANÁNT

Úgy gondolom, mondanom sem kell, hogy a Panzer 3D nekem nagyon bejött. Igaz ugyan, hogy sok a hadszíntér, de ennek ellenére szerintem a program kitűnő. A hírek szerint a cég hozzálátott a folytatás fejlesztéséhez, melyben a keleti front (Lengyelország, Norvégia, Szovjetunió) eseményeire helyezik a fő hangsúlyt. Remélem, arra nem kell olyan sokáig várnunk. Szintén nem szól a fáma a csendes-óceáni hadszíntérről.

A Panzer rajongók ismét értékes darabbal gazdagodtak. Érdemes volt ennyit várni rá.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

Age of Empires II

AGE OF KINGS

Remélem, hogy az előző számban közölt ízelítővel sikerült kedvet csinálnom a játék közbeni történelemtanuláshoz. Most megpróbálok alaposabb ismertetővel segítséget nyújtani az időutazásban. A haladóktól előre elnézést kérek, de lehetséges, hogy lesznek, akik soraimat olvasva első alkalommal szánják rá magukat a legszebb real-time stratégia felinstallálására.

A Single player – egyedüli játék – opcióban a Random game-et – véletlenszerű játékot – választva egy sor saját beállítással formálhatunk kedvünkre való körülményeket. Kiválaszthatjuk, mely népet és milyen színben kívánjuk vezetni a dicsőséges csatákban, hány ellenfél (1-7) ellen akarunk küzdeni és a leendő vesztesek melyik civilizációhoz tartozzanak. A játék nehézsége öt fokozatban állítható. Ajánlatom a "moderate" (közepes). A térkép nagysága az egészen picitől az óriásig terjedhet, típusai pedig a következők:

Arabia – száraz sivatag, stratégiailag fontos magaslatokkal, sziklákkal, kevés növényzettel és vízzel.
Archipelago – nagy szigetcsoport.
Baltic – óceán félszigetekkel és védett öblökkel.
Black Forest – zöld mezők tengernyi fával, az ösvényeket követve barátokra és ellenségekre lelhetünk.
Coastal – nagy, ideális területek vízi és szárazföldi ütközetekhez.
Continental – tengerrel övezett kiterjedt földterület, ahol folyók választják el a hadban álló feleket.
Fortress – városfalakkal beépített hadszíntér, ahol a nyersanyagok megközelítéséhez esetenként kapukat kell vágnunk a falakon.
Gold Rush – nagy rakás arany és néhány farkas a sivatag közepén.
Highland – messze az óceántól a terebélyes erdők között elterülő, folyóval elválasztott füves területek bőséges helyet biztosítanak a manőverezéshez.
Islands – minden résztvevő saját szigetén készülhet fel a tengeri hadviselésre.
Mediterranean – a tengert körülölelő partok megtévesztően békés hangulatúak.
Rivers – mocsaras mélyföld, tele folyókkal és gázlókkal.

Team islands – Szövetségeseiddel egyetlen szigetet birtokolsz, ellenfeleid egy másikat. Az átkelés csak szállítóhajókkal lehetséges.
Végül két, csak multiplayer módban választható típus:
Crater lake – az arany a vulkáni sziget krátertavának közepén csillog, a meredek emelkedők és a fák hiánya nagyon megnehezítik az építkezést.
Migration – apró szigetedet hamar kinőve ádáz küzdelemre számíthatsz a szárazföldön.

Resources: itt állíthatjuk be, hogy kezdéskor mennyi nyersanyag legyen a raktárban.
Populations: 25 és 200 között választhatjuk meg az egységek számát, az általános a 75.
Reveal map: a térképen csak az általunk felfedezett, vagy az egész terület látható, de az ellenfelek csak felderítés után; illetve minden látszik.
Starting Age: a középkor melyik korszakában kívánunk kezdeni (Dark Age, Feudal Age, Castle Age vagy Imperial Age) – lásd PC Guru 99/10. szám.
Victory: a győzelem típusa – Standard: minden katonai egységet és létesítményt megsemmisít, az összes ereklye a birtokába kerül, vagy megépíti a csodát. (A csoda (Wonder) az egyes népekre jellemző, monumentális, örök időkre épített létesítmény. Megalkotásakor elindul a visszaszámlálás, ha sikerül megvédeni a határidő lejártáig a művet, a győzelem biztos.)
Conquest victory: a játékos vagy csapat összes ellenfelét legyőzi, megsemmisíti létesítményeit, kivéve a falakat, kapukat, ereklyéket (relics), halászhajókat és csapdákat, szállítóhajókat, kereskedő hajókat és szekereket, farmokat, birkákat és tornyokat.

Timed victory: időre menő játék, a képernyő jobb felső sarkában lévő óra méri az időt, lejártakor a jobb eredményt elérő játékos vagy csapat a győztes.
Score victory: 4000-14000 pont között beállított eredmény elérése a cél. Csapatok esetében az átlag számít. A program pontokkal értékeli a raktárba behordott anyagokat, a felépített épületeket, a létrehozott egységeket és a fejlesztéseket. A veszteségekért pontlevonás jár. A terület felfedezése százalékonként 10 pontot jelent.
Team together: a különböző népeket számozás szerint az óramutató járásával megegyező irányban elosztva vagy véletlenszerűen teszi a pályára.
Lock teams: a szövetségeket nem lehet felbontani, és újakat kötni, ha be van kapcsolva.

All tech: kiválasztásával a népek elvesztik egyéniségüket. (Nem ajánlom, hiszen a játék érdekességének rovására megy!) **Record**: FANTASZTIKUS! A játékot felveszi "videóra", a load menüből bármelyik ellenfél működését figyelemmel kísérhetjük, a megfelelő tanulságokat levonva felkészültebben várhatjuk a következő összecsapást.

Több ellenfél esetén a kezdetben fennálló szövetségi viszonyokat is beállíthatjuk. Meggondolandó, ugyanis használhatjuk partnereink felfedezéseit és létesítményeit, segítségükkel szövetséges győzelmet (allied victory) arathatunk. Ha mindent beállítottunk, már csak a technológiai fejlesztések faszerkezet-szerűen kialakított táblázatát kell áttanulmányoznunk, hogy tisztába legyünk választott népünk előnyeivel és hátrányaival, valamint az ellenfelekkel.

Start game, és lássuk a képernyőt! Bal felső részén a kitermelhető nyersanyagok mennyiségét kísérhetjük figyelemmel (fa, élelem, arany és kő). A következő ikon (Population indicator) embereink és egységeink, valamint a rendelkezésre álló helyek számát mutatja. Ha villog, az azt jelenti, hogy újabb ház építésére van szükség. Középen felirat mutatja az aktuális korszakot (Dark Age, Feudal Age stb.). Jobb oldalt felül sorjában: a Célok (Objectives) kapcsoló tájékoztat a játékban elérendő célokról és tanácsokat (Hints) ad a feladatok megoldásához.

Technológiai tábla kapcsoló: játék közben innen olvashatunk információkat stratégiánk kialakításához. Üzenet kapcsoló (Chat Button): itt lehet 25 előre megírt üzenet közül ellenfeleinknek vagy szövetségeseinknek a kiválasztottat elküldeni. A Diplomácia kapcsoló (Diplomacy button) más népekhez való viszonyunkat határozza meg: Ally (szövetséges), Neutral (semleges), ilyenkor nem támadjuk az egységeket és épületeket, de védekezünk, ha megtámadnak; Enemy (ellenséges) mindent támadunk, ami a szemünk elé kerül, kivétel a Scout (lovasfelderítő) és a Monk (szerzetes).

A Menü kapcsolóval juthatunk a kimentéshez, betöltéshez, kilépéshez és a játék beállításainak (hangerő, képméret stb.) módosításához. A képernyő jobb alsó sarkában találjuk a mini térképet, normál módban minden egységünket megmutatja, Economic módban csak a parasztokat, halászhajókat, raktárakat, kereskedelmi épületeket és járműveket, Combat módban pedig a katonai egységeket láthatjuk. A mini térkép körüli kapcsolókkal kérhetjük a pillanatnyi eredmény megjelenítését a játékmező jobb alsó részén, hangjelzést adhatunk szövetségeseink segítségét kérve, munkával láthatjuk el éppen tétlenkedő parasztjainkat vagy katonáinkat és ki/be kapcsolhatjuk a részletes parancsok kiadására szolgáló bal alsó kis irányító panelt. Ha egy épületet illetve egy vagy több egységet jelölünk ki, a választható tevékenység ezen a panelen jelenik meg ikon formájában. Például a malmot kijelölve a lehetséges fejlesztés jelenik meg, az egér kurzort az ikonra csúsztatva további részletes felvilágosítást kapunk a fejlesztés áráról és a szükséges nyersanyagokról. Parasztot választva gazdasági vagy katonai épületeket húzhatunk fel, vagy hajókat és más ostromgépeket, építményeket javíthatunk meg. Katonáink viselkedését előre meghatározhatjuk: az agresszív: minden látókörébe kerülő ellenséget és létesítményt megtámad, a menekülőket üldözi, és nem vonul vissza. A védekező: a közelébe merészkedőket támadja csak meg, csata után visszatér kijelölt helyére; ha távolsági fegyverekkel támadják, akkor vagy visszatámad, vagy elmenekül. A helyben álló: csak akkor harcol, ha nem kell mozdulnia. A nem harcoló pedig egyáltalán nem védekezik és nem is mozdul el. A Patrol paranccsal őrjáratba oszthatjuk katonáinkat a SHIFT billentyűvel kijelölt iránypontok mentén. A Guard parancs egységek és épületek őrzésére szolgál, a Follow segítségével valamelyik kiválasztott egységet követhetjük. Céljainknak legjobban megfelelő alakzatokba állíthatjuk csapatokba szervezett egységeinket a Formations ikonok alkalmazásával. A csapat kialakítása a realtime stratégiákban már megszokott CTRL+1-9 billentyűkkel történik.

A képernyő közepét a játéktér foglalja el, bal oldalán az aktuális értesítések egymást követően jelennek meg. Középen alatta van az információs ablak, ahol bármely kijelölt objektumról tájékoztatást kapunk. E kimerítő bevezetés után (legalábbis engem lefárasztott) következzenek az érdekességek. A játék nehéz, na jó, legalábbis nem könnyű. A save-load opció többnyire segít, de most van más is, az F3 (Pause)! A játékot megállítva a legkritikusabb helyzetben is akár

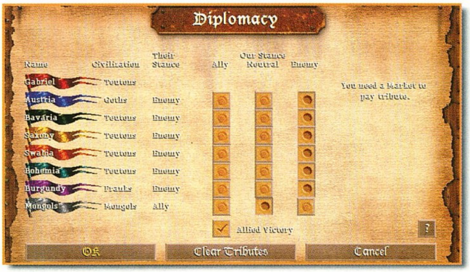
egyenként adhatunk parancsot katonáinknak, jelölhetünk ki fejlesztéseket, képezhetünk új egységeket, és mi is figyelhetünk mindenre, nemcsak a Computer-generális! Folytatáskor minden úgy történik, ahogy meghagytuk! Lássunk tehát egy játékot. A középkor sötét korszakában kezdünk, a Nyugat Római Birodalom bukása után fosztogató barbár törzsek verték szét a rómaiak által teremtett civilizációt. A gazdaság alapjait szinte a semmiből kell újrateremteni. Rendelkezésünkre áll három paraszt, a következő munkákra rendelhetjük őket:

Élelemtermelés: szedhetnek bogyókat a környező bokrokról, vadászhatnak szarvasra vagy vaddisznóra, ürühússá alakíthatják a juhokat, halászhatnak. A malom megépítése után farmokat építhetnek, a kikötőből halászhajókat indíthatnak a halban gazdag vizekre.

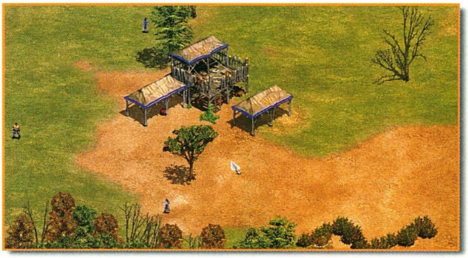
Nyersanyag termelés: fát vághatnak, fatelepet építhetnek az erdők közelébe, hogy a fát ne kelljen messzire hordani; bányászhatnak, kőfejtőt és aranybányát létesíthetnek.

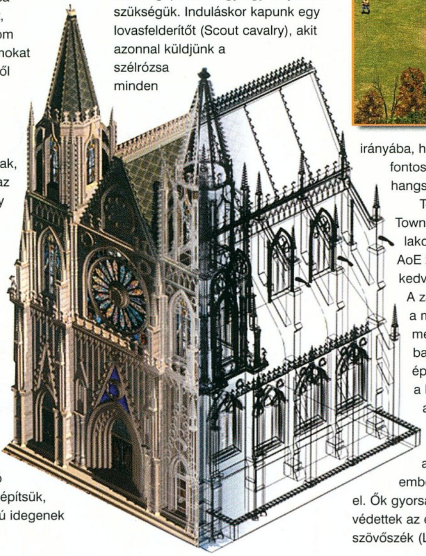
Építési lehetőség: Barakk. A gyalogos egységek kiképző helye, a Dark Age-ben csak helyőrség (Militia) felállítására van lehetőség.

Őrhely. A várható támadások irányába építsük, jelzi a rossz szándékú idegenek közeledtét.



Palánk. Ugyan csak fából készült kerítés, de feltartóztatja az ellenséget, amíg rendezzük sorainkat. Ház. Öt egység részére biztosít férőhelyet; a lakosoknak, a katonáknak, hajóknak és ostromgépeknek egy-egy helyre van szükségük. Induláskor kapunk egy lovasfelderítőt (Scout cavalry), akit azonnal küldjünk a szélrózsa minden irányába, hiszen a felderítés fontosságát nem lehet eléggé hangsúlyozni.





Településünk közepén a Town Center áll. Ez a lakosság szülőhelye, az AoE 2-ben a változatosság kedvéért már nők is vannak. A zászló arra szolgál, hogy a megjelenő emberek a megjelölt helyre ballagjanak, illetve az épületben maradjanak, ha a lobogót oda tűztük. Ez a lehetőség más épületekben is adott (Tower, Castle), például a kastélyban 20 emberünket szállásolhatjuk el. Ők gyorsan felgyógyulnak, és védettek az ellenfél támadóitól. A szövőszék (Loom) kifejlesztésével a falusiak 15 százalékkal erősebbek és 1 ponttal védettebbek lesznek. A Town Center harangját támadás esetén megkongatva a lakosság ide menekül, és a falak védelméből nyílzáport zúdít az ellenségre. A sebesültek felgyógyulnak. A veszély elmúltával a harang szavára visszatérnek korábbi elfoglaltságukhoz. A feltételek tejesítése esetén itt léphetünk át a következő korba.

Feudal Age. A földesúr földet adományozott lovagjainak, hogy azok kifizethessék lovuk és fegyvereik árát. Cserébe a lovagok a földesúr hubéreseivé (latin szóval vazallusaivá) szegődtek, és hadat viseltek az érdekében. Az adományozott föld volt a hűbérbirtok (latinul feudum). A birtokadományozást és az ezért nyújtott lovagi szolgálatokat együttesen feudális rendszernek vagy feudalizmusnak nevezzük.

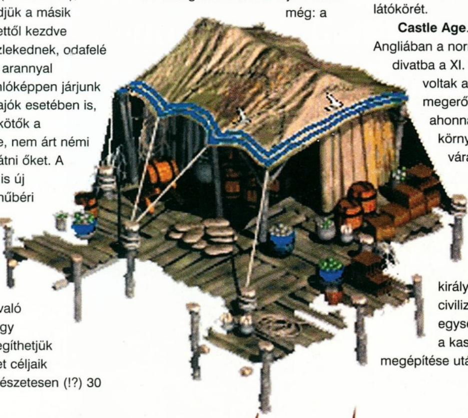
Ebben a korszakban már építhetünk íjász lőteret (Archery range), ahol íjászokat (Archer) és Skirmishereket képezhetünk. Ezek könnyű fegyverzetű, többnyire dobófegyverekkel felszerelt katonák, akik kiválóan alkalmasak az ellenfél megzavarására, elcsalogatására, az íjászok sorainak szétzilálására. Egyik kedvenc egységem a játékban. A gyalogság sorai között megjelenik a teljes fegyverzetű- (Man-at-arms) és a lándzsás katona (Spearman). Az istálló (Stable) még csak lovasfelderítőket ad. A kikötőben már gyárthatunk kereskedő bárkát (Trade cog), szállítóhajót (Transport ship) a csapatok szállítására, harci gályát (Galley) és halcsapdát (Fish trap) a halászat eredményességi mutatóinak javítására. Palánkok helyett már kőfalakkal védhetjük magunkat, a felhúzható kapurostély csak számunkra biztosít szabad közlekedést. Állíthatunk őrtornyokat, ahová még öt íjászt is felküldhetünk a tuzerő fokozása érdekében. A fegyverkovács műhely (Blacksmith) létesítésével új technológiákhoz jutunk, melyek a jobb fegyvereket

A bizánciak egysége a páncélos lovas (Catapracht): íjászok, ostromgépek és gyalogosok ellen kiváló, csak a lándzsásoknak nem szabad nekiereszteni.

Kína íjásszal büszkélkedhet (Chu Ko Nu), aki félautomata sorozatlövő nyílpuskájával villámgyorsan sündisznót csinál a közelébe merészkedőkből.

A frankok előszeretettel használták fejszét a hadakozáshoz. Dobófejszésük (Throwing Axeman) könnyű vértjében gyors, erős és pontos, a lovasságot és a skirmishereket nem szereti.

és az erősebb páncélzatokat biztosítják. A piac (Market) megépítése nagyon jelentős gazdaságunk szempontjából. Lehetőségünk nyílik nyersanyagokat venni és eladni, vagy bármely más néppel kereskedni. A kereskedelmi útvonal létesítéséhez gyártsunk néhány szekeret (Trade carts), jelöljük ki, és küldjük a másik játékos piacára; ettől kezdve folyamatosan közlekednek, odafelé áruval, visszafelé arannyal megrakva. Hasonlóképpen járjunk el a kereskedő hajók esetében is, csak ez úttal a kikötők a célpontok. Persze, nem árt némi védőkísérettel ellátni őket. A diplomácia terén is új távlatok nyílnak, hűbéri juttatásokat adhatunk más népeknek, így bátorítva őket erős birodalmunkhoz való csatlakozásra, vagy adományokkal segíthetjük szövetségeseinket céljaik elérésében. Természetesen (!?) 30 százalék adó terheli a pénzügyi tranzakciót, melyet a bankrendszert érintő fejlesztésekkel (Coinage, Banking, Guilds) csökkenthetünk. A térképészet (Cartography) lehetővé teszi számunkra, hogy a szövetségeseink által felfedezett területeket is láthassuk. Gazdaságunkat erősítő fejlesztések még: a



nyakló vagy hám (Horse collar), mely a mezőgazdasági munkát segíti, a bányászat fejlesztése, a fakitermelésben a kétélű fejsze (Double bit axe) megjelenése, a talicska (Wheel barrow), mely növeli a parasztok gyorsaságát és teherbírását. Az őrség (Town watch) két egységgel tágítja az épületek látókörét.

Castle Age. A várak építését Angliában a normannok hozták divatba a XI. században. Ezek voltak a feudális főurak megerősített székhelyei, ahonnan felügyelték a környező területet. A várak védelme alatt a gazdaság fejlődésnek indult, a lakosság létszáma nőtt, kialakultak a nagyobb királyságok. A játékban a civilizációk különleges egységeket képezhetnek a kastély (Castle) megépítése után.

A gót nemesek személyes szolgálatukra rendelt katonáikat szívesen jutalmazták szabad rablással. Így olyan vazallusokra tettek szert, akik gazdájukért tűzbe mentek, a gót gyalogos, a (Huskarl) igazi ellenfele talán csak a lovasság.

Japán igazi ásza az éles kardokat forgató villámharcos (Samurai). Nincs párja a kézitusában, a nyílvesszők viszont még nála is gyorsabbak.

A mongol sereg erősségei a nyeregből is pontosan tüzelő lovas íjászok. Kiemelkedik közülük a különösen jó lovas (Mangudai), gyors vágtában is pontosan célozva kis kockázattal szállhat szembe ostromgépekkel és gyalogos csapatokkal.

A perzsák a közeli Indiából szerzik be csodafegyverüket, a harci elefántot (War Elephant). Lassú, nehéz és erős, nehezen elpusztítható, mindent széttapos maga körül. A lándzsásokat távol kell tartani tőle.

A szaracén birodalomban rabszolgákat képeztek ki testőrökké, később ők lettek a katonai

arisztokrácia vezetői. A tevés harcos (Mameluk) jól használható a lovasság ellen.

A germán származású teuton civilizáció jeles képviselője a keresztes háborúk idején harcos szerzetesekből lett teuton lovag (Teutonic Knight). Erős páncéljában könnyedén állja a lovasok rohamát is, de a lövöldözést nem kedveli.

Történelmi ellenfeleink, a törökök egyedi katonája a janicsár (Janissary). Az elfogott gyermekekből rabszolgaként az Iszlám szellemében fanatikus harcosokká nevelt katona kézi tűzfegyverével jó védelmet ad harcoló társainak.

A vikingek rendelkeznek egyedül két különleges egységgel, a vad dühvel harcoló barbárral (Berserk), aki a rombolás nagy mestere, valamint a hosszú hajóval (Longboat). A kismerülésű, karcsú hajót evezővel és vitorlával hajtva egészen közelről tudtak meglepetésszerű támadásokat intézni a vízparti települések ellen.

Kolostort (Monastery) is először a kastélyok korában építhetünk. Szerepe kettős, egyrészt innen származnak szerzeteseink (Monk), akik gyógyítanak és áttérítenek, valamint az ereklyéket (Relics) biztonságba helyezik a kolostorban, amiért aranyat kapunk jutalomképpen. Néhány új tan elsajátításával szerzetesünk használhatóbbá válik: a megváltás (Redemption) lehetőség épületek elhódítására, egy-két kivétellel. A buzgalom (Fervor) gyorsabbá tesz, a szentség (Sanctity) +50% hitpont, a megbékélés (Atonement) más nép papjának áttérítéséhez segít.

Ostromgépgyártó (Siege Workshop) akkor építhető, ha már van kovácsműhelyünk. Itt készül a kőhajító (Mangonel), a faltörő kos (Battering Ram) és a dárdavető (Skorpion).

A tudományok háza, az egyetem (University) fontos épület. A tudósok által kifejlesztett találmányok gyakorlati jelentőséggel bírnak: például a ballisztika (Ballistics), mely révén a mozgó célpontra leadott lövések pontosabbak. A többi erősíti az épületeket, gyorsítja az építést stb.

A kikötőben új hajótípusok vannak: a Tűzokádó (Fire Ship), a Romboló (Demolition Ship) és fejlettebb harci gálya (War Ship).

Az istállóban már nőtt a választék: a könnyűlovasság (Light cavalry), mely gyors és nem áttéríthető, a lovag (Knight), aki nehéz, de gyors, továbbá ennek a fejlettebb változata, a Cavalier. Sivatagos régiókban a teve

(Camel) előnyösebb más lovasoknál.

A gyalogság körében a hosszabb fegyverek jöttek divatba. A hosszú kardú harcos (Long Swordsman) és a kopjás (Pikeman) egyaránt félelmetes ellenségei a lovasságnak.

Az íjászok soraiban megjelentek a nyílpuskások (Crossbowman) és a lovas íjászok (Cavalry Archer).

Ekkor kapjuk meg a lehetőséget Town Center építésére, és van még néhány gazdasági fejlesztés, amelyekre most nem térek ki.

Virágzó gazdaság, erős királyok, általános jólét.

Vagy nem? Az állandó háborúskodás, a tűzfegyverek elterjedése, az ostromgépek korszerűsödése a lovagkor alkonyát jelenti a történelemben. Lássuk, ez a korszak, az Imperial Age hogyan fest a játékban.

Új épületet már csak egyet emelhetünk, méltót a korhoz, a már korábban említett csodát! A tornyot említhetem még, a kémia (Chemistry) kikutatásával lehetőség van vártorony (Keep) és ostromtorony (Bombard Tower) építésére. Az acél terjedésével megjelennek a számszeríjasok (Arbalest), a mellpáncélos, sisakos nehéz lovas íjászok (Heavy Cavalry Archer), és itt az első tűzfegyveres gyalogos (Hand Cannoneer).

A kardok nőnek és nehezednek, a kétkezes kardot forgató harcos (Two-Handed Swordsman) és a mindent tudó sikeres bajnok (Champion) harcba küldése már fél győzelem. A többihez már csak a gazdag lovag (Paladin) – van lova – kell. A tengerek uralásához a fejlettebb hajók mellett ágyús csatahajót is építhetünk (Cannon Galleon), a szárazdokk (Dry dock) és a hajóács (Shipwright) jóvoltából jobbat, olcsóbban. Papjaink a nyomtatás (Block Printing) használatával távolabbról téríthetnek, a felvilágosultságuk (Illumination) miatt gyorsabban, és erősödő hitük (Faith) miatt tántoríthatatlanabbul. Kastélyunk önjáró ostromgéppel (Trebuchet) segíti hódításunkat. A faltörők is erősödtek, és van már ágyú (Bombard Cannon) is. A többi, nem említett találmány gazdaságunkra, fegyverzetünkre és páncélzatunkra, valamint katonáinkra és épületeinkre van üdvös hatással. Ennyi lenne a leírás arról, hogy hol, hogyan és mivel. Hogy mit, azt majd meglátjuk. Az utat meg lehet mutatni, de menni nektek kell! Csatára fel!

Gabriel
pcguru@vogel.hu

Karácsonyi akció!

Nagyon sok játék már most 30-50-70%-kal olcsóbban!

Akciós CD-ROM-ok

Gangsters 3.990,-
Diablo 2.990,-
Warcraft 2 2.990,-
Dark Reign 3.990,-

Játékok fantasztikus árakon: 2.490,-Ft -tól

például:

SZIMULÁTOR 2.490,-

Apache - IF-16 - HIND egy dobozban

DVD filmek a körúti üzletünkben:

4.990,-Ft -tól

AKG termékek fantasztikus bevezető árakon!

(mikrofonok, headset-ek, vezeték nélküli fejhallgatók)

AKG K-211 infrás fejhallgató 9.990,-

Önálló zenekart akarsz?
Vásárolj az Evolution termékeiből!
MIDI billentyűzetek, Dance Station zeneszerző program

EVOLUTION

VISZONTELADÓKNAK RENDKÍVÜLI KEDVEZMÉNYEK!!!

Csomagküldő szolgáltatásunk a leggyorsabb és legmegbízhatóbb!

A még meg nem jelent játékokat (Diablo 2, Age of Kings, stb.) nálunk a legjobb áron jegyezheted elő!

Vásárolj Interneten keresztül: www.ebolt.hu

1201 Bp, Baross u. 55. Tel: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

1073 Bp, Erzsébet krt. 21. Tel: 344-5810, 06-20-944-1564
Nyitvatartás: H-P: 10-18 SZ: 10-14

1156 Bp, Páskomliget út 10. Tel: 06-309-241-814
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

GAMELAND PC CD SHOP

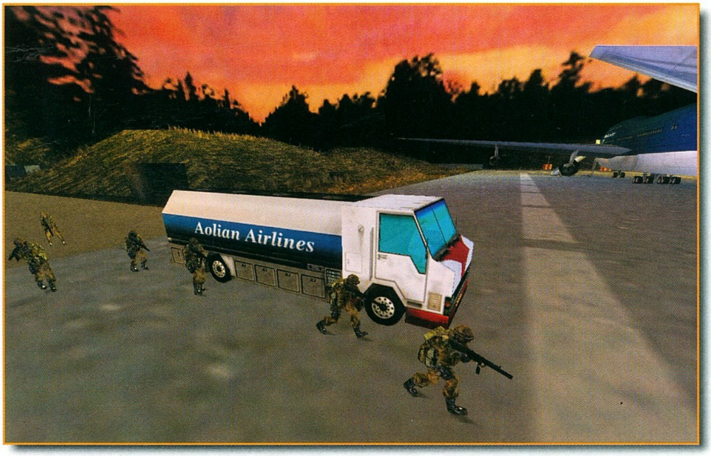
Rainbow Six: Rogue Spear

Háború van. Ezen a tényen az sem változtat, hogy közvetlenül nem látjuk és nem érezzük a hatását. Ez akkor is így van, ha a homokba dugjuk a fejünket, s csak a televízió képernyője előtt szembesülünk a borzalmakkal. A terror mindennapi életünk részéve vált, a média halottak százairól számol be nap, mint nap, s egyre tehetetlenebbnek érezzük magunkat. Kívülről fújjuk a leghírhedtebb szervezetek rövidítéseit, s lassan hozzászokunk a borzalmakhoz. Tíz áldozat alatt már oda sem figyelünk, s két hét múlva már el is felejtjük az egészet. Addigra úgyis ott a következő robbantás. Egyetlen lehetőségünk maradt csak, reménykedünk, hogy ezek a szörnyűségek elkerüljenek minket és a családunkat. Legszívesebben kitörölnénk az agyunkból a rettegett szót: terrorizmus.

Ez a veszély szerencsére nem fenyegeti a mi hétköznapjainkat, de a világ tehetősebb országaiban komolyan veszik a terrorizmus elleni harcot. Ezekben az államokban a rendőri szervek a katonasággal karöltve létrehozták a maguk kommandó alakulatait, amelyek kifejezetten az ilyen feladatok megoldására lettek kiképezve. Ezek a bátor férfiak és nők az életük kockáztatása árán is megvédik az arra rászorulókat, de kíméletlenek az ellenféllel szemben. Ők a legjobbak. A másik oldalon viszont olyan megszállottak harcolnak, akik az eszméik érdekében ártatlanok életét is hajlandók feláldozni.

Most lehetőséget kapunk a visszavágásra. Végre nem passzív szemlélőként, hanem aktív résztvevőként bizonyíthatjuk be, helyén van a szívünk és az eszünk. A különleges nemzetközi katonai alakulat, mely kiterjedt hálózattal rendelkezik a világ összes országában, most csak rád vár. A csoport fedőneve: Rainbow.

Tom Clancy nevéhez rengeteg politikai témájú játék fűződik. Ő alapította meg a Red Storm stúdiót, mely rövid idő alatt nevet szerzett magának a szakmában. Az egyik legismertebb és legsikeresebb a Rainbow Six sorozat, mely rengeteg díjat söpört be egyetlen év alatt. Most, egy évvel a megjelenése után a folytatás a boltokba került. Keringtek ugyan pletykák arról, hogy a Rogue Spear csak kiegészítő lesz, de szerencsére ez nem igaz. Ez a rész teljesen önálló, mely az elvárásoknak megfelelően realisztikusabb, szebb és “okosabb” lett, mint elődjei. Futtatásához nincs szükség semmilyen előző epizódra, különálló, vadonatúj részről van szó.



A most következő rövid bevezető azoknak szól, akik eddig még nem találkoztak ezzel a stílussal. A program teljesen valósághű FPS (first person shooter), melyből kihagyták az azonnali hatást kifejtő egészségügyi csomagokat és a páncéltörő rakétát is eltérítő testpáncélt. Elég egyetlen balszerencsés találat, s máris kezdhetjük elölről az egész küldetést. A játékállás kimentésére csak a küldetések sikeres teljesítése után lesz lehetőségünk. Ez úttal nem alkalmazható a másodpercenkénti mentés taktikája. Személy szerint üdvözlöm ezt a megoldást, mivel ez a módszer rákényszerít a tiszta játékra. A program nem könnyű, főként akkor, ha a legnehezebb szinten kezdjük el a kampányt. Kezdőknek és profi Quake-eseknek egyaránt az első szintet (regular)

ajánlom. Érdemes ezt a tanácsot megfogadni, mivel roppant kellemetlen, ha az ötödik küldetés közben döbbenünk rá, hogy elölről kell kezdenünk az egész játékot.

Single és multiplayer módban egyaránt kipróbáltuk, s egyikben sem kellett csalódnunk.

Összesen 18, egyre nehezedő és mind nagyobb kihívást jelentő bevetésben kell irányítanunk embereinket. Az első helyszín a New York-i Metropolitan Művészeti Múzeum, ahol ismeretlen tettesek túszul ejtették a felső tízezer néhány befolyásos tagját. A válság megoldása után repülőgép eltérítéshez riasztották a Szivárványokat. (Itt kell megjegyeznem, hogy a Rogue Spear az első játék, mely hasonló esetet szimulál. Rendkívül nehéz volt élethűre megtervezni a támadást, de a készítők egyszerűen nem tudtak ellenállni a kihívásnak. Az eredmény magáért beszél.) Hamarosan kiderül, hogy a fokozódó terrorcselekmények mögött új, az eddigieknél sokkal veszedelmesebb szervezet áll. A szálak az orosz maffiához, s rajtuk keresztül a közel-keletre vezetnek, ahol ismét meg kell mentenünk az emberiséget a nukleáris katasztrófa rémétől. Ekkora feladat elvégzéséhez természetesen új fegyverek is járnak. Kipróbálhatjuk, milyen a PSG-1-es mesterlövész puska távcsöve mögül lesni az "áldozatunkra", használhatjuk az orosz Ak-47-est, vagy ha jobban tetszik, hadrendbe állíthatjuk a cseh Skorpió géppisztolyt is. A küldetésekbe magunkkal cipelhető tárgyak listája szépen gyarapodott, ami még változatosabbá fogja tenni a játékot.

Először is, ami engem igen kedvezően érintett, az a visszajátszás lehetősége volt. Filmszerűen végigtekinthetjük akciónkat, tanulhatunk az esetleges hibáinkból, vagy csak egyszerűen gyönyörködhetünk a látványban. Érdemes minden alkalommal elmenteni a sikeresen végződött küldetés filmanyagát.

Harcosaink "mozgáskultúrája" új mozdulatokkal bővült. Képesek guggolva haladni, sőt még sarkokon is beleshetnek. Kívülről figyelve ezeket a mozdulatokat, még a legkétkedőbbeket is meggyőzhetik, a Rogue Spear ebben is túlszárnyalta az elődjét.

Megjelentek az időjárást élethűen megjelenítő grafikai elemek. Szakad a hó, esik az eső, s a jótékony ködtakaró eltakarja a lopakodó harcosainkat. A karakterek kidolgozottabbak, élethűbbek lettek. Mindez 1024x768-as felbontás mellett is élvezhető maradt, persze csak Riva TNT-s grafikus kártyával. A kommandósok lábnyomai megmaradnak a hóban, a fagyos leheletük meglátszik a kemény orosz télben. Még a sérülések megjelenítése is látványosabban lett megoldva. Másként reagálnak az ellenfelek a kéz és a láblövésekre, mint mondjuk a halálos fejlövésre, s ez az áldozatok sebein is meglátszik. Sokat javítottak az első rész jogosan bírált mesterséges intelligenciáján is. A terroristák kegyetlen gyorsasággal végeznek a túszokkal, ha megneszelik a kommandósok jelenlétét. Erősítésért rohannak, s veszély esetén hangos kiáltásokkal figyelmeztetik társaikat is. Akik arra számítanak, hogy a terroristák ugyanazokon a helyszíneken jelennek meg minden küldetésben, azoknak kellemetlen meglepetésben lesz részük. Nem egyszer előfordult, hogy a tisztának hitt épület erkélyéről gyilkos tűz fogadta a gyanútlan, s éppen ezért óvatlan Szivárványt. Egyetlen percre sem lazíthatunk, bármelyik sarok mögül felbukkanhat valamelyik felfegyverzett gyilkos. Szerencsére nem egyedül kell harcba indulnunk, a társaink ott rohannak a nyomunkban. Kellemes meglepetést okozott, amikor pontosan végrehajtották az eligazításon rájuk bízott parancsot, s még arra is volt idejük, hogy fejbe lőjék a minket célba vevő ellenséget.

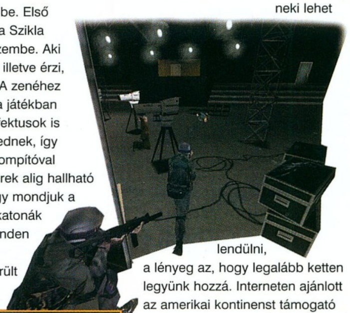
Minden akciót alapos előkészületi fázis előz meg: ez az eligazítás (planning). Ekkor dönthetjük el, hogy mi vagy a gép lássa el a tervezés bonyolult feladatát (a kezdőknek ajánlatos ezt

az utóbbira hagyni). Ha úgy érezzük, eléggé felkészültek vagyunk erre a feladatra, akkor nekünk kell megterveznünk az akció minden részletét, kezdve a behatolási útvonalak kijelölésétől egészen az öltözék színének kiválasztásáig. Nem árt odafigyelni ezekre az apróságokra sem, mivel egyszer előfordult az a kellemetlen eset, hogy terepszínű hacuka helyett véletlenül a sarki álcaruhában mentem bevetésre. Mondanom sem kell, hogy a rosszfiúk már távolról kiszúrtak, s röhögve leszedtek.

A tervezés részben jelölhetjük ki a mesterlövészek, illetve az előretolt megfigyelők helyzetét. Ez ugyan alaposan megnehezíti a dolgunkat, de a profiknak igazi kihívást jelent az ezekkel való bíbelődés. A 3D-s térkép az új textúrák segítségével sokkal átláthatóbb lett, nagyban megkönnyítve az útvonalak tervezését.

Külön szeretnék említést tenni a játék vérpezsdítő muzsikájáról. Az előző két rész is fülbemászó ritmussal büszkélkedhetett, így nem számítottam rosszabb munkára, mint amilyenek azok voltak. Bill Brown nevéhez fűződik az összes – meg kell hagyni, hogy kicsit Hans Zimmer szerű – fergeteges zenei alkotás, amelyek mindegyike kimagasló színvonalú. Bill olyan atmoszférát teremtett munkájával, hogy az embernek könnyen kedve szottyanhat arra, hogy vagy azonnal végigjátssza a játékot, vagy esetleg beálljon a seregbe. Első hallásra rögtön a Szikla zenéje jutott eszembe. Aki ismeri, az tudja, illetve érzi, mire gondolok. A zenéhez természetesen a játékban hallható hangeffektusok is kitűnően illeszkednek, így például a hangtompítóval felszerelt fegyverek alig hallható pukkanásai, vagy mondjuk a szereplők és a katonák párbeszédei. Minden puskának és pisztolynak sikerült az eredeti hangját becsempészni a programba, így az AK-47-es, az M-16-os vagy akár a Heckler & Koch géppisztolyok sorozatai könnyen felismerhetők a küldetések alatt pusztán hang alapján.

A Rainbow 6 sokban hasonlít a Starcraftra: a valódi ízét csak akkor ismerjük meg, ha kipróbáljuk másokkal együtt játszva. Ezzel a készítők is tisztában voltak, hiszen gondosan ügyeltek a multiplayer rész továbbfejlesztésére. Játszhatunk együttműködve más játékossal (kooperatív), vagy egymás ellen (deathmatch), terroristákkal, vagy akár AI játékos kisegítéssel. Egyszóval bárhogy neki lehet lendülni, a lényeg az, hogy legalább ketten legyünk hozzá. Interneten ajánlott az amerikai kontinenst támogató MPlayer szerverhálózata, amely külföldi vélemények szerint tökéletesen LAG-mentes, és emellett természetesen folyamatos.



Tonnányi új lehetőség kapott helyet a multiplayer menü alatt, ami elsőre talán meg is zavarhatja a frissen beletévedő játékost. Szerintem legtöbben nem egymás ellen fogják kipróbálni az új lehetőségeket, nekik javaslom a kampány küldetések MI kisegítéssel történő újrajátszását. Egyet megígérhetek, akik megfogadják a tanácsomat, nem fognak csalódni. Laza és Tatcom közreműködésével remek csatákat vívtunk a koszovói faluban.

A Red Storm Entertainment büszkén húzhatja ki magát, ez a játék még a nagy kiadóknak is a dicséretére válna. A Rogue Spear engem kizökkentett a valós világból, és olyan izgalmas játékmenettel ajándékozott meg, amelyre korántsem számítottam. Őszintén megvallva szívesen töltöttem volna több hosszú órát még a játék mellett, de sajnos a küldetések néhány nap alatt elfogytak. Igaz ugyan, hogy a többjátékos mód enyhít valamit a hiányon, de azért sajnálom, hogy vége szakadt a történetnek.

Minden összevetve azt, hogy az első rész sikerét hogyan sikerült túlszárnyalnia a "Zsivány Dárdának", mindenkinek látnia kell. A tesztelés elején szkeptikus voltam ugyan a játékkal kapcsolatban, de szomorúan kapcsoltam ki a gépem a záró animációk megtekintése után. Izgatottan várom az esetleges kiegészítő lemezeket, de akkor sem leszek csalódott, ha jövő ilyenkor a Rainbow Six eposz teljesen új fejezettel gyarapodik.

Chris
Chris@vogel.hu

Maximális teljesítmény!

Elképesztő kiépítettségű gép kiváló 14.1" TFT színes kijelzővel, 8MB videó és masszív 128MB rendszer-memóriával, gyors 10.1GB merevlemez kapacitással, 24X CD-ROM-mal, Intel® Celeron 500MHz processzorral és DVD vagy CD-író beépítési lehetőséggel.

499.900 Ft

ÁRUHITEL

A többi csak részletkérdés

GERICOM Overdose 2XXL

- 14.1" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 500MHz
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska, Li-Ion akkumulátor
- DVD, CD író, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

Nettó ár: 489.900 Ft

GERICOM Overdose Polo

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 VIRGE MX AGP videokártya 4MB
- S-Video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska, Li-Ion akkumulátor
- DVD opcióval
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

Nettó ár: 369.900 Ft

GERICOM Overdose Polo

- 12.1" CCS (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 VIRGE MX AGP videokártya 4MB
- S-Video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska, NiMH akkumulátor
- DVD opcióval
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

Nettó ár: 299.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

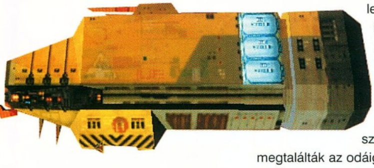
Homeworld

INFO PC GURU

BEVEZETŐ

Az embert általában akkor érik a legnagyobb meglepetések, amikor nem is számít rá. Nos, ez velem is megtörtént, amikor Chris elkezdett játszani a Homeworld demóval. Elég volt egyetlen pillantás, s tudtam, hogy elvesztem. Ilyen nincs, és mégis van!

Igen, valahogy így esett az a híres autószerelő mondás is velem: "Első látásra szerelem!". Miután Chris



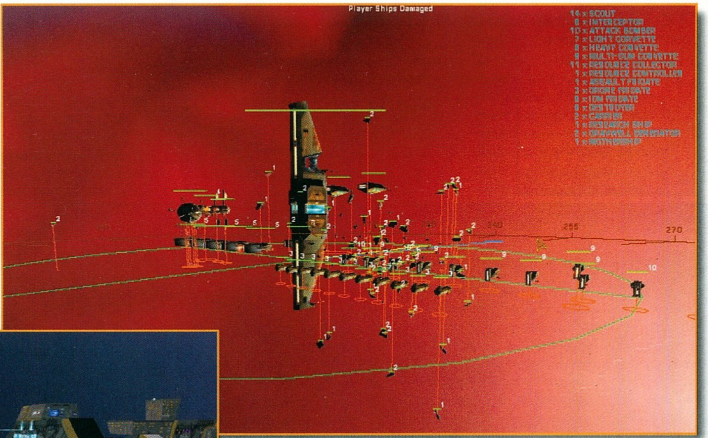
vincseszterét feltúrva rábukkantam a demóra, rögtön játszani kezdtem vele, és meg sem álltam a végéig. Majd jött a kényszerű várakozás. Egy hét. Két hét. Végre megjött a teljes verzió!

A KEZDETEK

A Kushan faj mindig is kilógott bolygója élővilágából. Az űrkorszak bevezetése előtt azonban ez nem foglalkoztatta a lakosságot, el voltak foglalva a maguk kicsinyes területszerző háborúival. Az első űrszondák azonban megdöbbentő felfedezést tettek: a bolygót fémtörmelékből álló gyűrű vette körül, melynek eredete ismeretlen volt. A Kushanok rájöttek, hogy nincsenek egyedül a világegyetemben, s óriási radarokat építettek, hogy fogni tudják az esetleges rádiójeleket. Az egyik ilyen szerkezet azonban meghibásodott, s az űr végtelen mélységei helyett a bolygó felszínét pásztázta végig. Kiderült, hogy a felszín alatt hatalmas város rejtőzik, melynek a közepén gigantikus űrhajó áll startra készen. Rövid idő alatt többszázezer önkéntest fagyasztottak le, s megindult minden idők legnagyobb kivándorlása, mely az Otthon felkutatásának nehéz feladatát tűzte ki maga elé. A fedélzeti számítógépben megtalálták az odáig vezető utat, már csak végig kellett járniuk.

A JÁTÉK

Űrbe kerülésünk után a feladataink nehézségi foka térugrásról-térugrásra nehezedik. Először csak néhány alapvető fontosságú űrhajótípust kell



kifejleszteni, melyek hiánya bizony igencsak nagy fejtörést okozna. A későbbiekben érdemes kisebb hajórajt létrehozni, de ion cannon fregattból és destroyerből is igencsak sokat kell építeni. Néha egy-egy pályán hajó jelenik meg, amely eladásra kész, kifejlesztett fegyvereket kínál fel, amelyeket általában érdemes megvenni.

Utazásunkat megszakítja néhány törmelékké lőtt hajó, ahonnan felvehetünk egy-két fagyasztott kolonizánst.

Folytatva utunkat kisbolygó övezetbe érünk, ahol több gigatonnás kövektől kell megvédenünk az anyahajónkat.

Bizony, aki nem gyártott elegendő fegyverzetet vagy repair corvette-et, az elvérzik a kövek által okozott károkban. Ráadásul kedvenc ismerősünk újabb fontos találmány megvételének lehetőségével (Field fregatt) jelenik meg.

Miután túléltük a meteorzáport – ahol érdemes gyűjtögetni –, találkozunk az ellenség nagyobbik felével, majd közlik a fehér zászlós követtel, hogy ha nem állunk át hozzájuk, akkor meghalunk. Nos, mi a békés megoldás hívei vagyunk, de ez nem hatja meg őket. Az első igazi nagy csata megkezdődik.

Miután nem sikerült lebeszélni őket (hiába lőjük ki az anyahajójukat), kis területugrás után jó nagy csapdába sétálunk be, hiszen ismét az utunkba állnak, és azonnal özönlenek is felénk, még a béke lehetőségét sem ajánlják fel. Ekkor három nagy anyahajót és legalább 200 fightert küldenek ránk. Ezután érkezik egy jelzés, hogy még mindig nem tudunk teret lépni, mert van előttünk valaki. Odaérve egy ellenséges anyahajót, törmelékeket és két üzemanyag tárolót találunk. A tartályokat érdemes elszedni, az anyahajót pedig kilőni. Végre szabad az út a hipertérbe, így eljutunk a félelmetes mélyűrbe. Itt erős védelem alatt találunk egy több millió éves irgalmatlan sereg vár, amelynek a közepén mezőgenerátor leledzik. A feladat természetesen adott. Ajánlom a csali alkalmazását. Miután sikerélményünk támad, újabb ugrás után a jókedvünk is tovaszáll, hiszen tőlünk alig 5 percre száguld az anyahajónk felé egy nagy monstrum, amelyet az ellenséges flotta követ. Menjünk előre addig a nehéztüzérséggel, amíg nem találkozunk vele, és csak azt lőjük, mert ha becsapódik, akkor vége az anyahajónknak. Oké, ezt is túléltük. Végre megérkeztünk az elveszett világba! Aki azt hiszi, nem érheti meglepetés, az aztán iszonyú nagyot téved. Az ellenség itt van, és nem kedvel minket. Két ütemben támadják az anyahajót

szellemhajót (ellene csak kis fightereket érdemes küldeni, mert a nagyobb járműveket átállítja a saját oldalára), amelyből adatokat szerezhetünk (salvage corvette-tel), miután harcképtelenné tettük. Ez után üzletkötő ismerősünk eladja nekünk a legújabb technológiát cserébe a szellemhajón talált anyagért. Máris építhetünk a fighterek és corvette-ek számára carriert! Megérkezvén a szupernovához – amely több millió éves –, ahol a fejlesztőbázis található, máris vadásznak ránk. Ekkor veszedelmes csaták várnak ránk, hiszen el kell pusztítani a research állomást, de előtte ki kell lőni egy menekülő crusadert.

Ugrás után barátunkat támadás éri, így ha nincs megfelelő védelmünk, akkor nem is tudom, hogy mi történik vele, hiszen nekem volt. Megmentéséért cserébe elmeséli, mi történt a népemmel régen. Szokásos térlépésünk végén egy nagyváros romjai között kell az ellenségtől megtisztítani a terepet. Vigyázat, használhatatlanná teszik a hajóinkat! Ismét ugrunk a térben, ahol gömb alakúra felfejlődött

nehézfegyverekkel. Ajánlatos sok Support fregattot állítani az anyahajóra!

Amikor már minden veszni látszik, váratlan segítséget kapunk a megmentett faj képviselőitől. Rendelkezésünkre bocsátanak pár nehézrombolót, de lehet, hogy ez is kevés lesz a győzelemhez.

Ugrás helyett meg kell semmisíteni az ellenség anyahajóját. Nos, rajta!

Ha sikerült, jöhet az epilógus.
A háborúnak vége.
Az ünneppel új idő kezdődik...

Nem tartottam igazán fontosnak az egyes küldetések részletes

leírását, hiszen csekély angol tudással is végig tudtam játszani a játékot. Minden egyértelmű, a tévesztés esélye nagyon minimális. Ezért inkább a tippekre és az egységekben rejlő lehetőségekre hívnám fel a figyelmet.

A "KIS" EGYSÉGEK

Scout – A játék elején azonnal lehet gyártani. Területek felderítésére kiválóan alkalmas, mivel a sebessége nagy. Támadáskor valóságos kis kamikaze. Ezt lehet szó szerint venni, mivel ekkor kamikaze (K) stílusra is át lehet állítani.

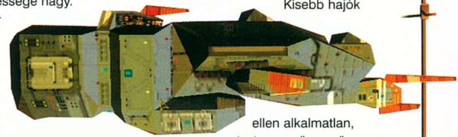
Interceptor – Erősebb páncélzattal rendelkező kis hajó, nem sokkal nagyobb a scoutnál. Rosszabb a manőverező képessége, de nagy tömegben védelmi célokra kiváló.

Defender – Mint a neve is mutatja, védelemre kifejlesztett hajó (támadásra nem alkalmas). Pajzsa és fegyverzete ugyan gyengébb, de a manőverező képességére és a "sok lúd disznót győz" taktikára alapozva szép pusztítást tud véghezvinni az ellenség soraiban.

Cloaked Fighter (Kushan sereg) –Könnyű páncélzattal felszerelt hajó, mely képes álcázni önmagát és az egyik hajónkat az ellenség radarjai elől (Lövéskor a kísért hajó látszik!).

Defense Fighter (Taiidan sereg) – Védekező vadász, amely nem rendelkezik offenzív fegyverzettel, de megszakítja a támadó fegyverek tüzét. Interceptor vagy attack bomber csapattal társulva halálos kombinációt alkot. :)

Attack Bomber – Kis, plazmabombákkal felszerelt hajó. Kisebb hajók



ellen alkalmatlan, mivel a manőverező képessége igen gyenge. Nagyobb hajók ellen kiváló.

A "KÖZÉPMÉRET"

Light Corvette – Középméretű hajó, melynek ágyúja alkalmas vadásztámadás visszaverésére. Sebessége kicsi.

Heavy Corvette – Ikerágyúval felszerelt korvett, mely egyszerre két vadással is megbirkózik. Különleges képességeit a meglepetésszerű támadásokban tudjuk kihasználni.

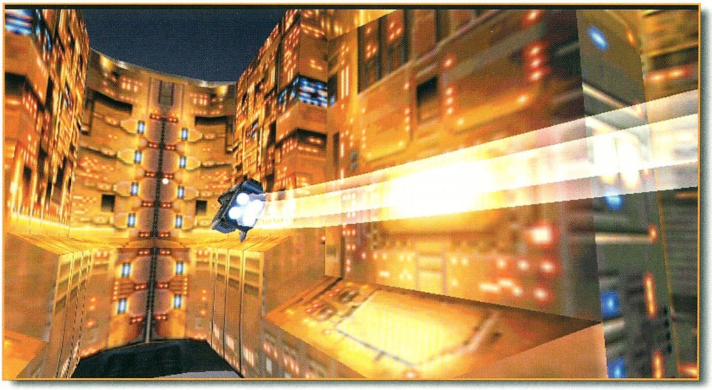
Repair Corvette – Fegyverzete kizárólag önvédelmi célokat szolgál. Fő feladata a vadászok fegyverzetének feltöltése és a külső sérülések kijavítása.

Salvage Corvette – A súlyosan sérült, ellenséges csatahajókat

vontatja be a dokkba. Ott üzemképes állapotba hozzák őket, majd kis idő múlva a mi oldalunkon vesznek részt a csatákban.

Multigun Corvette – Hat ágyút és automata célkeresőt építettek bele, így olyan mozgékony támadó platformot sikerült létrehozni, amely vadászokkal kombinálva elegendő ütőerőt képvisel.

Minelayer Corvette - Íme a hajó, amelyet a későbbiekben tudunk csak kifejleszteni :(, támadó fegyverzete ugyan hagyományos, de nagyon lassan mozgó aknákat ereget, amelyek a közelükbe kerülő hajókat támadják. Valóságos falat képez, mely igencsak halálos a kisebb hajókra nézve, de a nagyobbakban is komoly károkat okoz.



A "NAGYHALAK"

Assault Frigate – Ez az első, 4 ágyúval és két plazmabomba kilövővel felszerelt "nagyfiú", amelyet gyártani tudunk. Kiválóan használható ellenséges korvettek ellen.

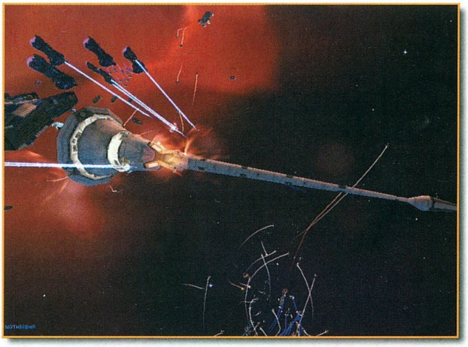
Ion Cannon Frigate - Ez a hajó ugyan csak egyetlen fegyverrel rendelkezik, de az meglehetősen erős. A nagy tűzerő hátránya, hogy két lövés között sok idő telik el.

Support Frigate –Könnyű fegyverzettel ellátott fregatt, mely egy időben 10 vadászt és 4 korvettet tud javítani, illetve feltölteni. Ha az egész csapatot küldjük javítani, akkor automatikusan dokkolnak. Még látványnak sem utolsó.

Drone Frigate (Kushan) – Íme a kis gyilkológép. Tudását annak a 24 apró "fegyveres méhecskének" köszönheti, amelyeket magában hordoz. Nagy irtást képes véghezvinni a vadász rajokban, de a nagyobb hajókat is erősen leépíti.

Defense Field Frigate (Taiidan) – Teljesen fegyvertelen, viszont kis hatósugáron belül képes eltéríteni az összes ellenséges fegyver lövedékét. Sajnos ez a pajzs hatástalan rakéták, aknák s ion töltetek ellen. :(

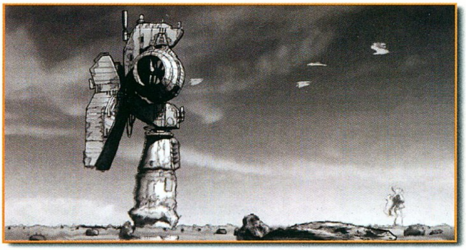
Missile Destroyer – A "nagy ember kis bottal jár" tipikus esete, ugyanis bár monstrum kinézete miatt félelmetes (például a Taiidan), de fegyverzete igencsak közepes. Jó hasznát mégis a különleges



képességei miatt vehetjük (főként anyahajók ellen hatásos), ugyanis képes egyszerre elengedni a rakétáit! Így bátran mondhatom róla, igazi nagyágyú. :)

Carrier – Az első hajó, amelyben nagyot csalódtam a fegyverzet terén. A védelme határozottan gyatra, bár a vadászok ellen elégséges. Igazi ereje a gyártás során mutatkozik meg, majdnem minden hajót megépíttethetünk vele. A másik fontos szerepe a csapatszállítás – bár a mozgása lomha, a frontvonal felé menetelés közben a legyártott, illetve a dokkolt hajókat is viszi magával. Összesen ötven vadász és huszonöt korvett típusú hajó fér el a belsejében. Nagy hajóid mögött feltétlenül jó, hiszen azonnal gyártja a kellő fegyverzetet. A resource collectorok is dokkolhatnak rajta.

Destroyer – Összekapcsolt ionfegyverek és két hatalmas ágyú található rajta, mindez nagyon jó manőverező képességgel párosítva



- természetesen a nagy méretéhez képest. Ha ellenséges anya- vagy más nagyobb méretű hajót kell támadni, 5-6 darab már bőven elegendő :).

Heavy Cruiser – Csatahajó a veszedelmes fajtából. Az óriáson 4 iker ionfegyver és 6 nagy ágyú foglal helyet. Azt hiszem, ezt mindenkinek alaposan érdemes körbejárnia, nem mindennapi látvány.

Mothership – Az anyahajó védelmét a tervezők korrektül elkészítették: akkora tűzerővel rendelkezik, mint a missile destroyer. Nagyon fontos jármű, hiszen a játék megnyeréséhez nélkülözhetetlen. A belsejében több százezer hibernált telepes várja az utazás végét. Fő feladatai: navigáció, flotta kiépítés, hibernálás. Mindenáron meg kell védeni!

KISEGÍTŐK

Resource Collector – Mint minden stratégia játékban, ebben is szükség van nyersanyagra, amelyből a hajókat megépítik. Nos, e jármű fő feladata a környező űrben keringő gázok, kisbolygók, meteorok begyűjtése. Szerencsére, ezt a munkát magától végzi. Az ötödik küldetésben érdemes kisebb vadászrajokkal védeni.

Resource Controller – A már összegyűjtött nyersanyagokat hozzá is lehet vinni. Használatával időt takarítunk meg, ha kiküldjük a nagyobb lelőhelyekhez.

Probe – Csak egyszer használható szondák, melyeket felderítésre és helymegjelölésre – feltéve, ha nem lövik le őket idő előtt – használtam.

Cloak Generator – Ez a hajó képes biztosítani egy fregatt láthatatlanságát mindaddig, amíg nem nyit tüzet. Arra azért figyelni kell, hogy nem tudja sokáig blokkolni az ellenség elől a hajókat, de repair corvette-ekkel kisérve nem lehet nagy baj.

Grav Well Generator – Ameddig van energiája, kiválóan használható a nagyobb csaták során, ugyanis lebénítja a hatósugarában lévő kisebb hajókat, köztük a sajátodat is. Akkor érdemes bevetni, amikor nagy hajókkal támadsz, és sok kis "piszok szúnyog" ugrik rád. Bénítsd le, és lődd ki őket! :)

Proximity Sensor – A támadó hajók közelében alkalmaztam inkább őket. Felderítik a rejtőzködve érkező ellenséges lopakodókat.

Sensor Array – Érzékelő, amely a csillagtérképen megnöveli a belátható teret.

Research Ship - Talán a legfontosabb hajó. Csak a megépítése után tudunk különböző kísérletekbe, fejlesztésekbe kezdeni. Első

ránézésre nem szép darab, de amikor már a másodikat legyártottad, akkor érdemes – ha van éppen rá időd – megnézni, amint összekapcsolódik az előző hajóval. Összesen 6 darabot gyárthatunk, melyek a végén összekapcsolódnak.

TIPPEK

▣ Elég két Research hajó az egész játék folyamán (Multiplayerben az összes kell!).

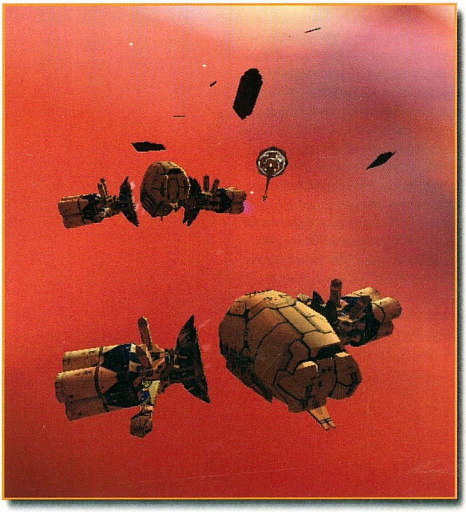
▣ Küldj Probe-ot az ellenséghez, így ha követed, akkor felmérheted erejét, s ez alapján kiválaszthatod a megfelelő stratégiát.

▣ Ha támadsz, mindig vigyél magaddal Proximity érzékelőt és Grav Well generátort.

▣ Resource Collectort védelmezve használd a karom (Claw) vagy a fal (Wall) formációt.

▣ Ne siess, akkor teljesítsd a feladatokat, amikor utasítanak rá. Előbb nem érdemes, mert fölösleges veszteséget okozol magadnak.

▣ Minden csata után ments!



▣ A hatodik pályáig feltétlenül legyen legalább 4-5 ion cannon fregattod, mivel itt a kisbolygó övezeten kell keresztülverekedned magad.

▣ Mindig tartalékolj legalább 500 egységet az ajánlatok elfogadására.

▣ Rabold el az ellenfél járműveit.

VÉGEREDMÉNY

Az első pályák alapján azt hittem, hogy kb. két óra alatt végig lehet játszani. Nos, bevallom, tévedem. Volt olyan pálya, amelyen bizony 5-6 órát is eltöltöttem – főleg a vége felé. Végig élvezetes, nehéz program. Azoknak ajánlom, akik szeretnének kopaszodni. Biztos sikerre számíthatnak.

Egy "hibát" viszont találtam: nem kapsz adatot arról, hogy az ellenfél egységének mekkora a páncélzata, meddig kell még lőni. Mondjuk, ez nagyon nem zavart, csak jó lett volna tudni.

A hanghatások, a tér érzet, az átvezető animációk, a játszhatóság alapján a hónap, de szerintem – és ezt hangsúlyoznom kell – talán az idei év legjobb űrstratégiai programja.

Laza
laza@vogel.hu
THX Mocsy!

Ui.: A játék végén lévő zenét és képeket érdemes meghallgatni, illetve megnézni.

GP 500

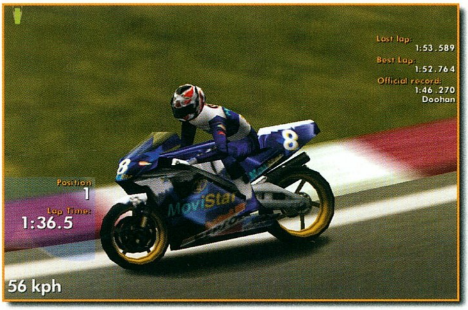
Bevallom, a motorkerékpárok igencsak vegyes érzelmeket keltenek bennem. Egyrészt csodálatot a technika iránt, másrészt kedves emlékeket, hiszen keresztapám motorozni vitt minket, gyerekeket a környező földutakon. Néhány év múlva nagyapám Verhovinájával már egyedül száguldoztam ugyanott, később az aszfaltra is kimerészkedtem, de ennek az lett a vége, hogy egyszer a rend őrei vitték haza (ugyanis nem volt még jogosítványom), s ezzel jó időre befellegzett a szórakozásnak. Telt-múlt az idő, már-már egy Czetka 125-ös megvásárlásán törtem a fejem, amikor utasként csúf balesetet szenvedtem, így a két kerékről egyszer és mindenkorra letettem. Ez után nem állíthatom, hogy vonzódom a motorkerékpárokhoz, mégis nagyot dobbant a szívem, amikor Mocsy megkért (mint a félig sem hivatalos járműszakértőt), hogy a játék tesztelésével rontsam a lap színvonalát. Mindezt csak azért mondtam el (ha már így egymás közt vagyunk), mert bár igen sokféleképpen tapossuk az élet ösvényeit, s más és másfajta játékokért rajongunk, a motorozás szeretete mindannyiunk szívében ott lapul.

MicroProse. Neve valamikor egyet jelentett a kiemelkedő minőségű szimulátorokkal, legyen szó akár golfról, autókról vagy repülőkről. Az utóbbi időkben nem sokat hallattak magukról, de most itt van a GP500, szinte nyakunkon a nagysikerű GP2 folytatása (valami véletlen folytán a neve GP3), s már készül a legnagyobb csemege, a Spirit of Speed 1937. Téma akad még bőven, remélem, a csapat hamarosan régi fényében fog tündökölni a szimulátor-rajongók szemében. Azt már előre is elárulhatom, hogy az első sikeres lépéseket már megtették a GP500 elkészítésével.

A játék felépítésére nem akarok sok szót pazarolni, a szokásos single race, championship, time trial és multiplayer módok között választhatsz. Az utóbbi érdekessége, hogy akár huszonnégyen is pályára léphettek benne, bár a folyamatos játékot csak nyolc főig garantálják.

Rendhagyó módon előbb a grafikát szeretném taglalni, hiszen ez az, ami elsőként szembeötlik. A választható felbontások köre egészen 1600x1200-ig terjed ki, 32 bites színmélység is választható, így a TNT tulajok kiélhetik magukat. A különbség alig árnyalatnyi, de ahhoz bőven elég, hogy a csak 16 bitre képes kártyával rendelkező barátaid lógó orral távozzanak. A szépen kivitelezett menükben, az animáló feliratok után kissé "iparian" hat a kijelölt menüpont alatt megjelenő fekete téglalap, de mentségére szóljon, hogy az ablakairól híres cég sem tudja elfelejteni játékaiban a legördülő menüt. A pályára kilépve a Sport Car GT-vel való hasonlóság rögtön szembetűnő. A környezet megrajzolásában tulajdonképpen nincs is igazán semmi különös, inkább alulról érintve hozza a manapság elvárható színvonalat. Annál gondosabb a motorok kivitelezése: a festésük csodálatos, a visszatükröződések is emelik a vizuális élményt. A kerekek tényleg kerekek, nem pedig stoptábla díszeleg a villák között. Ha már a kerekeknél tartok, meg kell jegyeznem, hogy a járgányok annak rendje és módja szerint az aszfalton haladnak, nem ám alatta, ne adj' úristen felette. (Az más kérdés, hogy kint a fűvön már nem ilyen rózsás a helyzet, de itt versenyezni kell kérem, nem pedig legelészni!) Nem lehet panasz a kerék- és féktárcsákra, a műszerfalra sem. Említésre méltó a versenyző ruházata, a grafikusok még a csizmáival sem bántak mostohán. Mindezekért képes voltam az első kanyarban kiütni magam, s végignéztem egy másik motoros szemszögéből a harminc körös futamot. Azért némi rosszallásomat muszáj kifejeznem, a szokásos falközeli hibák ebben a játékban is jelentkeznek (lásd nézetemet a legelésről), a visszajátszásokra pedig időnként ködfátyol borul. A kameraállásokban nem dúskálhatsz, csakhogy az ínyencek úgyis a belső nézetet választják.

Ha a látványra éhes játékosok már kiélték magukat,

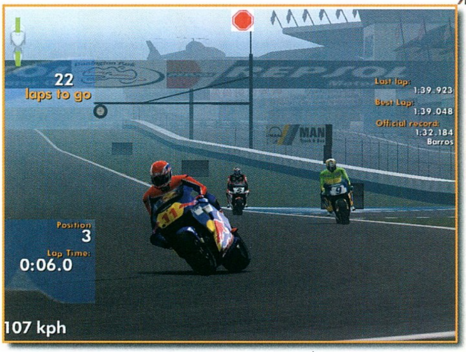


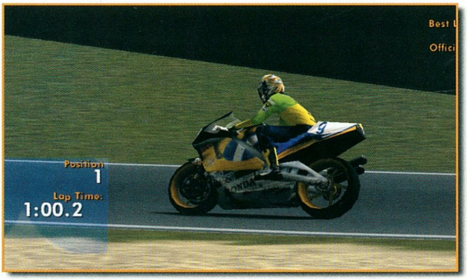
most következzék néhány sor azoknak, akiket a szimuláció megvalósítása jobban érdekel. Nos, a saját bőrömön kellett megtapasztalnom a kezdők sanyarú sorsát. A doningtoni pálya még az SCGT-ből úgymond elég jól a "kezemben" van, így az ismerkedést itt kezdtem. Az egyébiránt 1:40 körül lefutható kört majdnem öt perc alatt teljesítettem, több időt töltöttem a füvön, mint a nyeregben. Úgy a tizedik körben tudtam perecelés nélkül végigmenni, igaz, olyan tempóval, hogy akár szakadt Rigán is ülhettem volna. Persze, előbb-utóbb valamelyest csak belejöttem, mint az a bizonyos kiskutya...

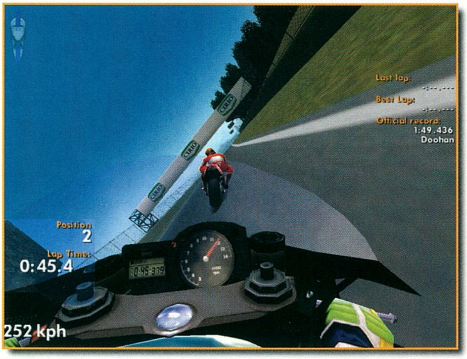
Még mielőtt bárki is megróna, miszerint ennek a cikknek nem rólam kellene szólnia, ám legyen, jöjjenek a száraz tények: csak 500 köbcentiméteres motorok, 16 csapat, 24 versenyző és 14 pálya, mindezek a tavalyi évadból. A helyszínekről hangzó infót is kaphatsz, sőt a mellékelt videofilm segítségével ismerkedhetsz a pályával. A bokszban a motor-karakterisztika, a gumik keménysége és a váltóáttételek megválaszthatók, a teleszkópok környékén is kedvedre bütykölhetsz. Játszhatsz szimulációs és arcade módban is, de nehogy azt hidd, hogy az utóbbi megkönnyíti a dolgodat, észrevételem szerint ez legfeljebb annyiban kényelmesebb, hogy nyugodtan tanyázhatsz, ahányszor csak akarsz, míg az előbbiben egyetlen komolyabb bukás is a futamod végét jelenti.

Beállítható a verseny hossza, az ellenfelek tudásszintje és még egy-két apróság: az olyan elkényelmesedett vének, akárcsak én, kaphatnak automata váltót, segítséget a fékezés megkezdésének helyéhez, s ha már annyira totyakos vagy, hogy azt sem veszed észre, ha megcsúsztál, a GP500 erre is figyelmeztet egy ikonnal. A képernyőn mindenféle hasznos információ megjeleníthető, ilyen a gumik állapota, a futam állása, de a program mér részidőt, bizonyos pontokon sebességet is.

Ha mindent beállítottál, és felpattansz a mocira, akkor következhet még néhány meglepetés: Az ugye természetes, hogy erősebb gázadással a verda egy kerékre állítható, de ha nem vagy elég óvatos, hatalmas hátast dobhatsz. A fizikai modellezésben odáig mentek, hogy ha erősebben fékezel, akkor a hátsó kerék megemelkedik, vagy a gép a kanyarban finoman pattog. (Először azt hittem, a Viper szaggat.) A motoros mozgása pedig fenomenális: ahogy helyezkedik a fordulókban, illetve nagyobb sebességnél rásimul a tankra, ez egyszerűen hihetetlen. Most pedig kapaszkodj meg: a versenyző külön is irányítható! Jó móka, amikor a kanyar előtt azzal vagy elfoglalva, hogy a muki felegyenesedjen, és a megfelelő oldalra kerüljön, a motort meg már nincs idő betenni a fordulóba.







Végül eljutottunk oda, ami bizony idegesített a játék során: a hangokhoz. Ezek konfigurálása rendkívül sokoldalú, EAX, A3D, 11kHz, 22kHz, Juli néni, Mari néni és sorolhatnám tovább, mégis ami kijött az MX300-asból kilógó dróton, az minden illúziómat lerombolta. Persze cseles a kicsike, először minden rendben, aztán főleg fékezéskor jött mindenféle csikorgó, "karistoló" hang. Megdöbbenten néztem a monitorra: "Jé, itt még a fékbetétek is elkophatnak?", de amikor már állva is ugyanez a hang hagyta el a pöttöm dobozaim membránját, rá kellett jönnöm, hogy vagy a programban, vagy a hangkártyám környékén van valami zűr. Mivel nem volt időm kideríteni a hiba okát, (lehet, hogy Mari néni a ludas), ezért az értékelés során nem is vettem komolyan.

Összegezve a játékot elmondhatom, hogy minden bizonnyal a rajongók kedvence lesz, ami nem is csoda, hiszen igazi, ízig-vérig MicroProse szimulátor.

Tony

Prince of Persia 3D

Történelem: az első részek

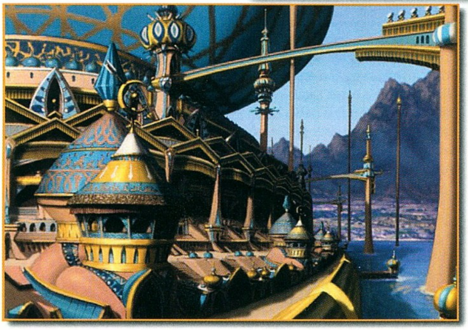
Az 1980-as évek közepén Jordan Mechner, 25 éves amerikai egyetemi hallgató eredeti játékot akart létrehozni. Ehhez kedvenc könyvét, az "Ezeregy éjszaka meséi"-t mindenképpen fel akarta használni. Tervét éveken át elhúzódó, aprólékos kivitelezés követte, melynek gyümölcseként 1989-ben megjelent a "Prince of Persia". Az akkori számítógépes társadalmat a játék történetével, gyönyörű grafikájával, élethűen mozgó főszereplőjével és elvetemült csapdáival egyaránt sokkolta. Számos díj, elismerés és a 2.000.000 eladott példány az alkotót igazolta. A folytatás elkészítésére egészen 1993-ig kellett várnunk, a Broderbund szárnyai alatt ekkor jelent meg a szintén nagy visszhangot keltő második rész, "The Shadow and the Flame" alcímen. Mindkét játék a 2D-s platformjátékok egy-egy alappillérévé vált.

TÖRTÉNELEM: A TRILÓGIA TELJESSÉ VÁLIK

A harmadik rész elkészítésének ötlete egészen 1996-ig nem merült fel, hiszen a megfelelő technikai háttér addig nem létezett. A 3D-s játékok egyre nagyobb térhódításával azonban minden megváltozott. A grafikai motor terén nem álltak neki a költséges fejlesztgetésnek, egyszerűen kiválasztották azt a kettőt, melyek a kívánalmaiknak a legjobban megfeleltek: "Motivate" a szereplők teljesen élethű mozgatásához, "Netimmerse" pedig a hátterek, textúrák, pályák megjelenítésére és kezelésére. Az alkotók sokrétű és szerteágazó kutatásokat folytattak a XII. század perzsa birodalmának minél tökéletesebb adaptációja érdekében: a grafikai elemek (csodás textúrák, boltívek stb.), az épületek (börtön, kikötő, palota, fellegvár stb.), a gépek (mechanikus szerkezetek, óriás léghajó stb.), a szereplők kosztümjei (hercegnő, szultán és fivére, dzsinnek, varázslók, bérgyilkosok, hastáncosnő, őrök stb.) és a hangulatos zenék is mind-mind erről próbálnak minket meggyőzni. Azonban elég-e mindez egy jó játékhoz?

hatásosan kezdődik el. Először az ember kissé furán érzi magát, hiszen a platformjátékok őskövülete is 3D-sítette magát, de levetkőzve a "megint egy újabb Tomb Raider kópia" maszlagot, érdeklődve veti bele magát az izgalmas történetet, kalandot és logikát kínáló játékba. Természetesen feladatunk megegyezik az előző (milyen furcsa is ezt így leírva látni!) részekben megismerttel, azaz az elrabolt hercegnőt, hitvesünket kell visszaszereznünk.

...a hercegnőt Assan fia, Rugnor, a félig ember, félig tigris szemelte ki eljövendő arájának. A bökkenő a herceg és a szultán, ez előbbi halálra van ítélve, az utóbbit pedig saját öccse zsarolja meg, paktumot csikarva így ki belőle...



PRINCE 3D, A JÁTÉK

...Assan király, a szultán testvére ünnepségre hívatta meg bátyját és a fiatal herceget. Frissen házasodott hősünk éppen kényelembe helyezkedve várta fiatal feleségét, a gyönyörű hercegnőt, amikor csodás szépségű hastáncosnő kezdett el táncolni. A hölgy mindenki figyelmét elvonva ledöfte a szultán testőreit, a későn ocsúdó herceget pedig marcona gárdisták fogták le. Csapdába esett, tömlöcbe vetették, ahol éhhalál várt rá...

Mondhatom, minden idők egyik legjobb játékának folytatása igen

Amint a kaland elkezdődik, más lehetőségünk nincs, mint előrehaladva folyamatosan gyűjtögetni az információt a raboktól. A részemről kicsit nehézkesnek talált irányításon már finomították, a máris mindenhonnan letölthető patch (bővebben később) ehhez is segítséget jelent. A játék nagy mennyiségű és színvonalas grafikájával készített animációk segítségével beszélgethetünk a semleges NPC-kkel, illetve láthatunk meg egy-két izgalmas részletet a

szerkezetek működéséről, és így kaphatunk további információt. Miután megszereztük a kardot, érdemes valamelyik teremben megállva gyakorolni: véleményem szerint a fejlesztők igencsak újszerű harcrendszert alakítottak ki, melynek tökéletes elsajátításához idő és türelem is szükséges. Először is a kamerakezelés megváltozik közben, oldalról láthatjuk a herceget. Másodszor pedig fegyverrel a kézben kifejthető mozgásaink száma igencsak lecsökken – senki ne számítson ugráló-guggoló-levegőben pörgő féktelenül vagdalkozó főhősre. Nagyon jó ötletnek tartom, hogy ha valamilyen szép sorozattal végzünk ellenfelünkkel, akkor a herceg, mintegy jutalomképpen, igaz teljesen automatikusan, de gyönyörű “kivégzéssel” is elkápráztat minket – ez fordítva is igaz.

...Rugnor sem késlekedik, megostromolja a hercegnőt, és megkéri a kezét. Ám flegma válasz formájában tudja meg, hogy a kiszemelt szépséget már nem veheti nőül. Ekkor felfedi előtte arcát. Sikoly...

A történet során folyamatosan újabb és újabb ellenfelek kerülnek szembe a herceggel, melyek mindegyike más és más stratégiát kíván meg tőlünk. Vad vagdalkozással nem fogunk sokáig eljutni, hiszen az ügyesebbek támadásainkat könnyedén hárítva szúrnak vissza védtelen hősünkre. Minden fegyverrel más taktika vezet majd győzelemre, bár az íj messze a legerősebb és legkülönösebb mind között.

Csakúgy, mint Lara esetében, ez úttal is a gyakorlás a tudás anyja.

TÉNYEK, TUDNIVALÓK

A játék 15 szintje néhány napig biztosan ellát majd minket tennivalóval. Az igazi változatosságot pedig egyedi ötletekkel próbálták fűszerezni, melyek közül az óriás léghajó, a “Dirigible” kiemelkedő. Ezt a szerkezetet úgy képzeljük el, mint valamiféle hatalmas repülő várost: ezernyi kötél, platform és kosár lóg alá a főépületből. A másik, leginkább az eredeti játékra emlékeztető pálya lebegő romokból áll: egyik darabról a másikra átvergődve jutunk el a végén ránk váró óriási kastélyba.

Egészségi állapotunk javítását, életerőnk növelését és egyéb különleges képességeket üvegcsékből szerezhetünk. Nem árt megjegyezni, melyik színű milyen hatást gyakorol hősünkre, ugyanis nem mindegyik segíti a herceget. Fegyverarzenálunk kardból, handzsárból, orgyilkos duplapengéjű tőrökből, dárdából és íjból áll. Utóbbihoz nagyszámú, különleges nyílvesszőt találunk majd (létezik köztük darázsrajt megidéző, táncoló fényeket keltő, az áldozat szellemét elpusztító, az ellenfelet delejező – mi irányítjuk majd cselekedeteit, a la Messiah -, fagyasztó, méregfelhőt árasztó is). Utunkat ismét hihetetlen mennyiségű, körülbelül 30 különböző, megátalkodottan gonosz ellenfél próbálja majd keresztezni, de a sorozatra oly jellemző, agyafúrt csapdák sem maradhattak ki. Aki azt hitte, kelepcék tekintetében semmi sem veheti fel a versenyt Lara kisasszony kalandjaival, az tévedett.

VÉLEMÉNY

A szép, ötletes és egyedi 3D-s megjelenítés nem hagy foltot a herceg eddigi kiváló múltján. Kár, hogy meglehetősen sokszor, főképpen harc közben sikerült a falba lógnom, sőt, a kamerát megfelelően kezelve a textúrák mögé is látnom! Változatos pályák és ellenfelek, csodás hátterek, atmoszférikus zene és új harcrendszer pumpálják egyre feljebb a játékos adrenalin-szintjét.

Aztán kiábrándultam. Mértéktelen csalódás ért.

A negyedik pálya végén talált kapitális hiba mindenféle hibaüzenet nélkül vágott ki a Windows kezelőfelületére. Több gép és tucatnyi sikertelen kísérlet sem segített, így nem tudtam továbbhaladni a játékban. Reményeim szerint a már kiadott patch orvosolja ezt a hatalmas bakit – ugye, az sem lehet véletlen, hogy a játék megjelenése után másfél héttel máris kiadták -, azután pedig már semmi sem állhat az utamba.

Összességében ez a játék még így is nagyon jó, kiváltképp a fejtörők és csapdák tetszettek. Akiknél az első Tomb Raider volt a legjobb, azok a herceget se szalasszák el. A hercegnő csak rátok vár!

Amint ismét lehetőségem lesz a játékkal foglalkozni, ígérem, mindenki számára elérhetővé teszem majd a végigjátszást a GURU Online-on.

Dauby
dauby73@hotmail.com

Az előző nagy siker volt...
... itt a folytatás !!!
GOLD GAMES 3
23 teljes verziójú játék 24 cd-n egyetlen válogatásban
fantasztikus áron ! Számoljon utána...
Egy játék alig több, mint 600 Ft !
Mit kap ma ennyiért...?
14.995,-
TOMB RAIDER, PANZER GENERAL 3D,
HAVE A N.I.C.E. DAY!, JOINT STRIKE FIGHTER
WARWIND 2., VIRTUA FIGHTER 2., stb...
JAGGED ALLIANCE 2.
Zsoldosok... Kormányzók... Harcosok... Pénz...
Vezesd egy ország szabadságharcát zsoldosaid élén !
Légy katona, diplomata, zsoldosvezér és stratéga egy személyben, és lépj be a Jagged Alliance 2. izgalmas világába...
magyar nyelvű kézikönyvvel
9.995,-
JAGGED ALLIANCE 2
2 in 1 akció !
ROBORUMBLE
2.995,-
SHOGO
mobile armor division
4.995,-
Preview
GORKY 17
GORKY 17
KALAND ÉS STRATÉGIA 3D-BEN MAGYARUL...
VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT !
TopWare INTERACTIVE
TRAVELBOX - Hungária Kft.
3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905
www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu
AZ ÁRAK AZ ÁFÁT ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

ACOMP Base

Intel® Celeron processzorral
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 40MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board videókártya max. 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Ethernet hálózati kártya 10/100Mbit
- Fax modem 56kbps V90
- 80W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyûzet

Celeron 400MHz Nettó ár: 89.900 Ft

Celeron 433MHz Nettó ár: 94.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® Celeron processzorral
- ABIT BX6 Rev. 2 alaplap. Intel® BX chipset, 153MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- TOSHIBA 6x / 32MAX DVD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster 128 PCI hangkártya
- 120W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyûzet

Celeron 400MHz Nettó ár: 149.900 Ft

Celeron 466MHz Nettó ár: 159.900 Ft

NOVEMBERI ÁRPARÁDÉ!

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® III processzorral
- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA66, Intel® BX chipset, 153MHz
- 128MB SDRAM 100MHz
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- TOSHIBA 6x / 32MAX DVD
- LS-120 PANASONIC a: drive
- ATI Fury TV-OUT videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyûzet
- Windows®98 telepítve
- 3 hónap Internet előfizetés (Datanet Surf)
- Ajándék DVD film

Celeron 500MHz Nettó ár: 279.900 Ft

Pentium III 550MHz Nettó ár: 329.900 Ft

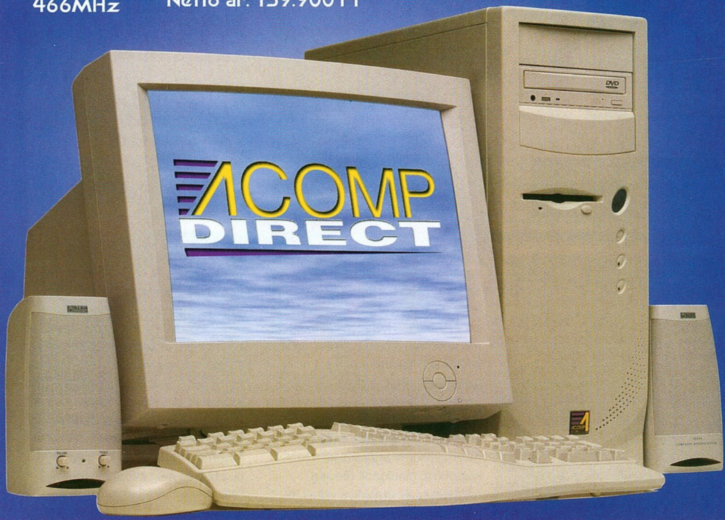
Pentium III 600MHz Nettó ár: 389.900 Ft

Az ACOMP Zenith a számítástechnika jelenleg elérhető legnagyobb teljesítményét nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet, belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvés mellett. A világ legjobb hardver DVD támogatású S-Video és kompozit videó kimenetes 32MB-os VGA kártyája az ATI Fury, a legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, és nem utolsó sorban az ABIT legújabb alaplapja, mely már a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6. Az adatok mozgatását a 120MB-os kapacitású a: drive segítségével könnyedén elvégezheti. A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Telepített magyar Windows 98, beállított DataNet Internetes előfizetés, regisztrált e-mail cím. Külön ajándékként válasszon egyet a legújabb DVD filmek közül és csodálja meg a hibátlan DVD kép- és hangminőséget. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron processzorral is megvásárolható.

Az ACOMP Xplorer egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 8.4GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Kiváló teljesítményű Riva TNT 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gép DVD meghajtót és eredeti SoundBlaster 128 hangkártyát tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát.
A rendszer alapját az ABIT díjnyertes alaplapja: a BX6 Rev2 képezi.

Az ACOMP Base egy döbbenetesen kedvező árfekvésű, mindennel felszerelt konfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 400 vagy 433MHz-es változatban. A beépített díjnyertes Toshiba CD-ROM, az 56Kbps fax modem és a hálózati kártya egy komplett rendszert alkot. A gép 6.4GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára.
Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet, faxot küldhet és fogadhat, de akár egy többgépes hálózat része is lehet!

Természetesen mindhárom gépünk „Year 2000" kompatibilis!



pentium® III — celeron™ PROCESSOR

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 356-6790, 212-

Internet: www.acomp.hu **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP Számítástechnikai Kft.

NHL 2000

EA SPORTS HEGEMÓNIA

Megkezdődött hát az a sorozat, mely alapvetően megváltoztatja majd a sportjátékok eddigi történetét: az EA Sports első, 2000-es évszámmal fémjelzett játéka megjelent. Ez a sorozat lesz az eddigi legátfogóbb a monstre kiadó sportkiadványai közül.

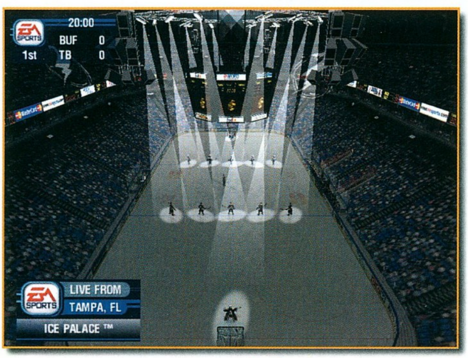
Évről évre megszokássá vált, hogy szeptember végétől az Electronic Arts megjelenteti legfrissebb, legizgatóbb köntösbe bújtatott játékait. Kis hazánkban és Európa-szerte leginkább három betűszó váltotta ki a leghevesebb reakciókat: NHL, NBA és FIFA. Ez az a nagy mesterhármas, amely az EA-nak minden évben olyan garantált pénzügyi, szakmai és felhasználói sikert biztosít, amelyet semmilyen más kiadónak még csak megközelítenie sem sikerült.

PAKK-MATT

Máris legekkel kezdünk, hiszen a legrégebben futó darabból érkezett meg legelőször a legújabb évszámú kiadás. Ennek a programnak köszönhetően a jégkorong szerelmesei évente garantált kikapcsolódást élhetnek át a monitorjaik előtt. A tavaly kiadott részben már megszokhattuk, hogy a professzionális amerikai liga csapatain kívül a legkiválóbb nemzetek válogatottjai is feltűntek: idén sincs ez másképpen. Ez a rész is, mint minden eddigi, hihetetlen előrelépést jelent az előzőhöz képest. Bizony, nekem is be kell látnom, hogy a játék most már nagyon közel került a valósághűséghez. Nézzük meg a számottevőbb újításokat!

FÜLED, SZEMED NYITVA TARTSD!

A grafikára az előző részekben sem lehetett panaszunk, azonban az idei még feljebb helyezte a mércét. Mivel nagyjából már minden lényeges elem (felbontás-választás, ki- és bekapcsolható opciók sora, játékosok és stadionok kidolgozása, árnyékok és tükröződések stb.) együtt volt a '99-es részben, a hangsúly most a részletek kidolgozására tevődött át. Néhány, számomra igazi csemegét jelentő grafikai újítást kiemelnék ezek közül: a játékosok arca képes lett érzelmi állapotok kifejezésére és artikulálásra is (mimika: ásítás, rágógumizás), a közönség minden egyes tagja külön animált szereplővé vált, a fejvédők immáron leverhetők és a jégen össze-vissza csúszkálnak, a korongon mindig megtalálható a hazai csapat logója, a kapusok italtartó edénye a háló tetején pihen (innen le is lehet őket verni!!!), a gólbírók és a videó-bíró a számukra kijelölt kalickában ülnek, a játékosok mozgástára rengeteg új mozdulatsorral egészült ki, a különböző stadionok tényleg részletessé és egyedivé váltak. A hanghatások terén is hihetetlen előrelépések mutathatók ki: a bíró és a játékosok beszélnek, néha vitatkoznak is, a kommentátorok szókincse nagyon választékossá vált (például: az egyik játékrészben megsérült játékos első diagnózis utáni állapotáról részletes tájékoztatást kapunk a következő harmad folyamán), a holtjátékban szerephez jutó orgonista repertoárja szinte vég nélkülivé duzzadt, a szpíkerek állandóan a tavalyi szezon aktuális statisztikáival példálóznak, a stadionokban a közönség folyamatosan a hazai csapatot buzdítja és még sorolhatnám.



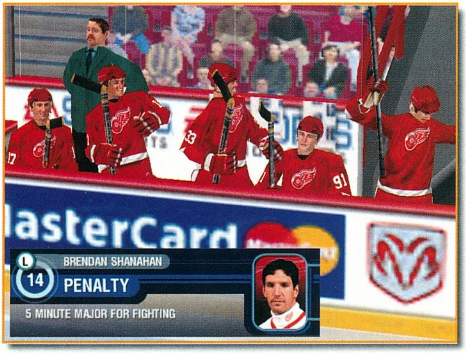
TRÓNFOSZTÁS? HIÚ ÁBRÁND

Már az említett erények is "győztessé" avatnák az NHL 2000-t, azonban a kulcsin nem érne

semmit, ha a belbecs, azaz a játszhatóság nem nőne fel hozzájuk. Örömmel jelenthetem azonban, hogy az EA minőségében most sem kellett csalódnom.

A már jól bevált irányítás megmaradt, mindössze minimális változtatások tapasztalhatók

(lehetőség van cselezésre és lövéseltérítésre is), hogy a sorozat eddig is kiváló játékélménye még teljesebbé váljon. Kiváló ötlet volt a kapusok gyengítése, hiszen a '96-os résztől kezdődően a hálóőrök túlságosan is jól védtek, még 1000%-os ziccereket is megalázó magabiztossággal nyeltek el lepkés kesztyűik legmélyebb bugyrában. Mostantól a valóságnak teljességgel megfelelő eredményeket érhetünk



el, igazi, gólokban gazdag, izgalmas, pergő ritmusú mérkőzéseket vívhatunk.

A szokás szerint briliánsan talált intro után a főmenüben új, hasznos opciók fogadnak minket. Nagyon hiányoltam eddig, ezért méltányoltam a sportággal (egész pontosan annak amerikai válfajával) ismerkedők számára készített gyakorlatokat és szabálykönyvet. Szintén kezdőknek való a leegyszerűsített irányítást tartalmazó ún. könnyű mérkőzés, amelyben nincsenek betartandó szabályok. Találunk még egyszeri mérkőzést, büntető-párbajt, visszajátszás-nézési opciót és Internetes vagy hálózati játékot támogató lehetőségeket is.

Szándékosan hagytam a végére az igazi kihívást jelentő bajnokságot, rájátszást vagy teljes szezont rejtő menüket. Bármelyikbe is vágjuk fejszénket, az idei résszel kapcsolatban már nem leszünk elkeseredve, amikor az előzetesen beállított szabályokat-nehézséget-opciókat meg szeretnénk változtatni néhány mérkőzés elteltével, mert szinte mindent bármikor módosíthatunk.

JÁTÉKOS-EDZŐK ELŐNYBEN

Az NHL- és NBA-sorozatokat mindig is a rendkívül aprólékos háttér megléte jellemezte. Most sincs ez másképpen, de a lehetőségeket megint tovább bővítették: új és praktikusabb taktikai formációk, ütőképesebb és rugalmasabb sorok felépítése és még fokozottabban felhasználóbarát kezelőfelület. Szinte természetes, hogy saját játékosokat is harcba állíthatunk, de most már tervezésük során egyéniségük is jobban hangsúlyozható. Miután menedzservénánkat kellően kidomborítottuk, jöhet a játék, aztán pedig az elmaradhatatlan értékelések és statisztikák. Ez a másik olyan pont, ahol soha senki eddig a közelébe sem tudott érni az EA Sports már említett két játékának. Személy szerint mindig is hatalmas élvezettel vetettem bele magam akár már 2-3 mérkőzés után is a különböző felmérések eredményeinek hosszas vizsgálatába: most is így történt. Immár sokadszor, de még mindig lenyűgözött az, hogy a program mennyiféle, a pályákon játszódó eseményt tart számon. A bonyolult és sokrétű szabályok betartása is a

tökéleteshez közelít. Azt is megfigyeltem, hogy most már a gép nem hibázik bizonyos szituációk megítélésében, bár véleményem szerint a lesállást még most sem minden esetben ítéli meg helyesen. Az NHL '99-ben például nagyon zavart, hogy a videó-bíró általában nem adta meg azokat a találatokat, melyek az ő közbeavatkozását vették igénybe, illetve a bírók büntetőket csak nagyon kevés esetben fújtak be. Az új részben az agresszív, verekedést gyakran szító játékosaink kizárásokat kapnak az adott mérkőzésekről, sőt, több kizárás néhány meccsre szóló eltiltást is törvényszerűen magával von.

ISMÉT A DALLAS STARS LESZ A BAJNOK?

Engem egyfajta büszkeséggel (nevezhetjük gyermekded önteltségnek is) tölt el az a tény, hogy egészen az EA Sports születése óta figyelemmel kísérem 3 legnevesebb sorozatának életét. Azért vagyok büszke, mert részese lehettem ennek a folyamatnak, láttam azt az elejétől, és látni vélem azt is, hová tart most. Jólesó érzés, hogy az általam magasan kiemelkedőnek vélt sorozat továbbra is, minden évben képes újra és újra bebizonyítani mindenkinek, hogy felülmúlhatatlan.

Amennyiben valaki vonzódik ehhez a sporthoz, kísérje nyomon az idei NHL-mérkőzéseket a megfelelő TV-adókon vagy az Internet ideillő honlapjain. Meccs után, mintegy kikapcsolódásként, a gépet bekapcsolva pedig töltse be az NHL 2000-t és játsszon vele.

Egy évig - ezt felelősségem teljes tudatában állíthatom - ebben a műfajban ennél jobb programmal senki sem fog találkozni.

Dauby
dauby73@hotmail.com

96%

3DFX D3D

Electronic Arts / www.easport.com

Pentium 200 / 32 MB RAM / 300 MB HDD

95% | 94% | 98%

Force 21

Fáradtan és csüggedten ült a T-90UK harckocsija mellett. Teste több sebből vérzett, de ezzel most nem törődött. A szakasza megsemmisült, mind az öt tank csorbán, füstölögve terült el a mezőn. Körülöttük több bajtársának a teteme hevert, ők, bár kimenekültek az égő tankból, a géppuskák tüzét nem kerülhették el. Azok az átkozott helikopterek! Neki mázlija volt, a páncélosa nem gyulladt ki, csendben megvárta, míg az ellenség dolga végeztével elvonul. A nap nem indult túl szerencsésen, a sűrű ködfüggöny miatt a felderítés semmilyen támpontot nem adott, s a légi támogatást is el kellett felejteniük, de a nagyszámú, főként polgári fogoly kiszabadítása nem tűrt halasztást. Eleinte jól is mentek a dolgok, jó néhány ellenséges egységet sikerült harcképtelenné tenniük, de hirtelen a köd felszállt, s ott találták magukat a túlerővel szemben. A kínai légierő pedig nyomasztó pontossággal végezte el a feladatát, mielőtt az övéi odaértek volna. Átkozott háború!

Nos, valami hasonlót Te is átélhetsz a Red Storm Entertainment legújabb játékában. A történet 2015-ben játszódik, amikor is Kína elég erősnek érzi magát ahhoz, hogy nyersanyagigényének kielégítése végett egyszerűen lerohanja Kazahsztánt. Az Orosz Föderáció az Amerikai Egyesült Államok segítségével ellentámadásba lendül, s kezdetét veszi a 3. Világháború.

A szövetségeseknek jól képzett parancsnokokra van szüksége, ezek közé léphetsz Te is a játék során, először csak két-három páncélozott szakaszt irányítva, de később ezek száma elérheti a tizenhatot is. 15-15 küldetést kell teljesítened mindkét oldalon, így ha megkedveled ezt a programot, bizonyára sokáig nem fogsz unatkozni. A Force 21-et (csak így magyarosan) játszhatod egyedül, vagy hálón akár négyen is, deathmatch és kooperatív módban egyaránt. A stílusa igen érdekes, a készítők szerint stratégiai-taktikai, szerintem inkább arcade, melyben a stratégia igen nagy szerepet játszik. Ami a legjobban tetszik benne, az az igazi 3D-s megjelenítés.

AZ EGYSÉGEK

A játékban több mint negyven valós, vagy kitalált harci eszköz található, ezek legnagyobb része közvetlenül is irányítható.

Harckocsik: Ezek képviselik a fő csapásmérő eszközöket. Tűzerejük, páncélozottságuk és mozgékonyságuk meghatározó lehet egy-egy küldetés sikeres végrehajtásában. Mélyen behatolhatnak az ellenséges vonalak mögé, és sikeres taktikával komoly pusztítást végezhetnek.

Helikopterek: Mozgékonyságuk és tűzerejük következtében önállóan is megállják a helyüket a harcban, de fontos szerepet kaphatnak a földi egységek támogatásában is. Ezen kívül remekül használhatók az ellenség helyzetének felderítésében is.

Gépesített harcjárművek: Ebbe a csoportba a rakétavetők, a géppuskával felszerelt terepjárók tartoznak. Az előbbiek előnyös tulajdonsága a rendkívül jó mozgékonyság és tűzerő, hátrányuk viszont a gyenge páncélzatból eredő sérülékenység.

Tüzérség: Jelentőségük nem elhanyagolható a hadműveletek előkészítésében. (Ha tudjuk, hogy hová is kell lőni, de erről később.) Alkalmazásukkal az ellenséges haderők igen távolról kilőhetők.

Könnyű kerekes egységek: Feladatuk a felderítés, ellenőrzés, rakétavezérlés.

Műszakiak: Ők azok, akik a támadás technikai feltételeit biztosítják, hidat építenek, fákat döntenek.

Elektronikai hadviselés egységei: Igyekeznek bemérni az ellenség helyzetét azok rádióadásai alapján, megfejtik az üzeneteket, illetve zavarják az adásukat.

Logisztika: Feladata az egységek mozgatása, javítása és az utánpótlás (üzemanyag, lőszer, felszerelés) lebonyolítása.

Légi támogatás: A harchoz hozzátartozik a bombázók jelenléte is, de ezeket nem Te irányíthatod, hanem csak segítséget kérhetsz. Kijelölsz egy pontot a terepen vagy a térképen, aztán szépen

megszórják bombákkal. Időnként nagyon hasznos.

A HARC

Induláskor bőséges információt kaphatsz az elvégzendő feladatról, a szakaszok összetételéről, a harci eszközökről, a térképet böngészve tanulmányozhatod a terepet, az egységeid elhelyezkedését. Az infókat nemcsak hangzó, hanem írott formában is megkapod, így aki csak az írott angolt érti, az sem kerülhet zavarba.

A szakaszokat külön-külön kell mozgatni, kijelölöd valamelyiket, majd jobb klikk a térképen vagy a játékmezőben, s az egység illendően odamegy. Ha van rá időd, akkor nem árt szemmel tartani őket, mert egy-egy sűrűbb erdősáv komolyan megzavarhatja az előrejutást, így értékes időt veszíthetsz. Lehetőséged van megadni az alakzatot is, a harcjárművek haladhatnak sorban, oszlopban és V alakban is, ezt mindig a terep, illetve a támadási taktika dönti el. Az alakzatban elfoglalt pozíciókat is megváltoztathatod, csak rendezd át az alul lelhető ikonokat, melyek tetején egyébként látható az adott egység sérülése is.

Tapasztalataim szerint először a helikopterekkel érdemes körülkémlelni, az álló ellenségre akár rá is küldheted a bombázókat vagy a tüzérséget. (Már ha elérhetők: sajnos, több küldetésben nélkülöznöd kell őket.) Feltétlenül szentelj kellő figyelmet az ellenséges helikopterekre, igen kellemetlen perceket tudnak okozni! A mozgó ellenfelet harckocsikkal és helikopterekkel lehet a legeredményesebben becserkészni, az álló egységeket pedig kellő távolságból az önjáró lövegek vonhatják ki a forgalomból. Ha elektronikus

felderítő kocsi áll a rendelkezésedre, ne felejtsd el bekapcsolni: az ellenséget kellő távolságból képes észlelni ahhoz, hogy a tüzérséggel odasózhass nekik. Előfordulhat, hogy folyón való átkeléshez hidat kell verni, ilyenkor, ha lehet, az összes egységedet vidd át, majd ne felejtsd ott a pontonokat, később még szükséged lehet rájuk.

Mindenképpen ajánlatos, hogy mindig Te légy a kezdeményező, de kellő óvatossággal hajtsd végre a támadásokat, mert könnyen pórul járhatsz! Az első, tulajdonképpen gyakorló küldetésben balga módon rárontottam a kínaiakra (bízva az amerikai és orosz technikai fölényben), s fél pillanat alatt hidegre is tettek.

A GRAFIKA ÉS A HANGOK

Már említettem az elején, hogy számomra ez a megjelenítés fekszik: sokban hasonlít a szimulátorokra, amelyeket igazán kedvelek. Az egér vagy a kurzornyilak segítségével szabadon nézelődhetsz, s ha az események, no és a tereptárgyak besűrűsödnek, akkor bizony van is mit. Volt olyan csata, amelyet azért veszítettem el, mert nem győztem betelni a látvánnyal. Nem állítom, hogy sohasem láttam szebbet, elsőre nem is igazán csillogtatta meg a szárnyait, de a stratégiák között kiemelkedő helyet foglal el. Persze, azért van negatívum is. A felbontás legfeljebb 800x600 lehet, 32 bitről ne is álmodj, kevés a kameraállás, szóval ez a program grafikai szempontból majdnem egy évet késett. A bugok sem maradhattak ki, a járművek sűrűn a talajban haladnak, az árnyékolás is gyakran hibázik. Azt is furcsállottam, hogy a Red Storm szerint szoftveres rendereléshez a 233-as MMX elég. Nálam - PII 366-on, TNT2-vel - ha besűrűsödtek az események, bizony 25-26 fps-t produkált.

A hangokról csak annyit, hogy a program támogatja az A3D-t, és semmi kivetnivalót nem találtam bennük.

Legvégül, az értékeléshez csak annyit szeretnék hozzáfűzni, hogy a játszhatóságot kissé rontja az, hogy a Force 21 csak egyetlen nehézségi fokozaton játszható, néha bizony kellően meg kell szorítani a gatyamadzagot. A játékot annak sajátos kettőssége is megosztja, hiszen nem igazi arcade, s nem is ízig-vérig stratégia. Az előző kedvelői sokallni fogják a pepecselést, míg az utóbbi megszállottjai hiányolhatják a fokozatos fejlesztést, a különböző létfontosságú épületeket stb.

Tony
tony01@freemail.c3.hu

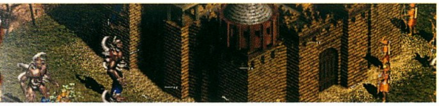
86%

3DFX D3D

Red Storm / www.redstorm.com

Pentium 233 MMX / 32 MB RAM / 150 MB HDD

85%
90%
85%



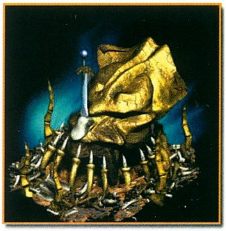
Seven Kingdoms 2

TREVOR CHAN - A KITARTÓ CIVILIZÁTOR

A fenti címben szereplő úriember neve valószínűleg csak kevesek számára cseng ismerősen, pedig gazdája nem kisebb alkotások létrejöttében működött közre, mint a stratégiai játékok megszállottjainak körében azóta is a stílus mérföldköveként számon tartott Civilisation I és II. A Microprose kötelékét elhagyva Chan önálló céget alapított Enlight Software néven, mely 1998. folyamán jelentkezett első saját fejlesztésével, a Seven Kingdomsszal. Habár a program számos nemzetközi díjat begyűjtött, és a kritikusok többsége elismerően nyilatkozott az alkotás RTS-hez képest szokatlan komplexitású játékmenetéről, az ugyanezen esztendőben megjelent Starcraft, de még inkább a témájában is hasonló Age of Empires ragyogása csakhamar elhomályosította a csillagok mellett eredetileg sem túl fényesen tündöklő kicsiny szentjánosbogárkát. A fenti történések következtében a Seven Kingdoms szakmai körökben kétségkívül meglévő elismertségét az anyagiak terén kevéssé sikerült realizálni, sőt, az Enlight Software az időközben a figyelmét az on-line játékpiac felé fordító Interactive Magic támogatását is elveszítette. Általában ez az a pont, amikor számos csapat a pálya elhagyásának gondolatával és tisztes polgári foglalkozás iránt támadt hirtelen nosztalgiával reagál a sorozatos sikertelenségekre, ám a Chan vezette kicsiny baráti társaság nem adta fel ily könnyedén: közel kétévnyi, megfeszített fejlesztőmunka eredményeképpen 1999. szeptemberében léptek ismét a nyilvánosság elé, nemes egyszerűséggel csak Seven Kingdoms II névre keresztelt alkotásukkal. Megfelel-e a mostanában szinte kizárólag terjesztői háttérrel nem rendelkező programok felvásárlásával foglalkozó UBI "Dögevő" Soft védőszárnyai alatt megjelenő folytatás a játékosok időközben jelentősen megnőtt elvárásainak? - nos, a továbbra is érdeklődő Olvasó a következő oldalakon remélhetőleg erre is választ kap...

A 7 KIRÁLYSÁG, AMELY VALÓJÁBAN 19

Akárcsak az előző részben, cselszövések, kémkedés és grandiózus ütközetek várnak a Seven Kingdoms világát meghódítani vágyó játékosokra, míg a program békésebb aspektusait előnyben részesítők az iparfejlesztés, kereskedelem és diplomácia révén érhetik el céljaikat. 12 emberi civilizáció (egyiptomi, indiai, perzsa, kínai, japán, mongol, görög, római, karthágói, normann, viking és kelta) mellett számos további inhumán faj sorsát vehetjük kezünkbe: a 7 Frythan királyság (amelyek nevének ismertetésétől minden jóérzésű embert megkímélek) megjelenése kétségkívül a Seven Kingdoms II egyik legnagyobb újdonsága, hiszen elődjében a különböző szörnyetegek nem választható oldalként, hanem csupán lemészárolandó ellenfelekként jelentek meg. A Frythanokkal való játék természetesen a megszokottól teljesen eltérő stílust igényel, mivel a szörnyetegek szemében pl. mit sem ér a mezőgazdaság, a városok megfontolt fejlesztése vagy a diplomáciai rábeszélőkészség, ebben a közegben csak a nyers erő, a fegyverek hatalma és a kiszámított könyörtelenség késztethet valakit főhajtásra. A legfeljebb hét játékos közül csak a kellőképpen elszántak lesznek képesek kezdetben egyetlen kicsiny



városkára kiterjedő államukat hatalmas birodalommá növelni, ám addig meglehetősen rögös és hosszú út vezet, ahol a nyersanyag-kitermelés és -feldolgozás megalapozása, piacok építése, az első kereskedelmi útvonalak beindítása, mágikus erők és új fegyverek utáni kutatás, szövetségkötések és háborúskodások, sőt, isteni erők megidézése és saját céljainkra való felhasználása fémjelzik az egyes állomásokat.

SETUP "FINOMHANGOLÁS" – KEZDETBEN VALA A KÁOSZ... ÉS EZ KÉSŐBB SEM VÁLTOZOTT

Miután megtekintettük a program - egyébként a Caesar III-mal kísérteties hasonlóságot mutató - intróját, máris komoly döntések meghozatalára kényszerülünk, hiszen az egyszerű egy- és többjátékos üzemmódon túl teljesen saját elképzeléseinkhez szabott játékot is indíthatunk: a Civilisationhöz hasonlóan meghatározhatjuk a világot benépesítő fajok számát, a földfelszín típusát (termékeny vagy terméketlen), a játékterület

beláthatóságát ("fog of war"), a kezdetben rendelkezésre álló készletek (arany, ennivaló, életerő pontok) mennyiségét, a mesterséges intelligencia (AI) agresszivitási fokát, a

nyersanyaglelőhelyek és a független (egyik királysághoz sem tartozó) városok számát. Egyedülálló módon lehetőségünk nyílik akár új városok és királyságok létrejöttét is engedélyezni, így az MI a játék folyamán az adott szituációtól függően akár új települések és államalakulatok megalapítására is képessé válik. Végezetül pontosan szabályozhatjuk az adott scenario megnyeréséhez szükséges győzelmi feltételeket, így téve pontot az RTS műfajban mindezidáig egyedülállóan részletes beállítási lehetőségek "finomhangolásának" végére.

Mielőtt ténylegesen is rátérnék a Seven Kingdoms II egyes aspektusainak ismertetésre, ezúton szeretném minden egyes Olvasó figyelmét felhívni azon tényre, hogy az adathordozó CD-n lévő .pdf kiterjesztésű fájl segítségével az eredményes játékhoz szükséges elméleti ismeretek könnyen elsajátíthatók, míg a programba integrált tréning küldetések által szinte valamennyi gyakorlati tudnivalónak is gyorsan birtokába juthatunk, ennélfogva jómagam - már csak a terjedelmi kötöttség következtében is - inkább a játékmenet fontosabb területeire kívántam koncentrálni.

GAZDASÁG ÉS KERESKEDELEM – AMIKOR A VIKINGEK IS BÉKÉS FÖLDMŰVELŐK...

A kezdetek kezdetén városaink lakosságát kizárólag földművelők (peasants) alkotják, a mi feladatunk, hogy célként az egészséges foglakoztatási struktúra kialakítását szem előtt tartva mindezen változtassunk. Ezt legkönnyebben bányák (mine), gyárak (factory) és piacok (market) alapításával, valamint a működtetésükhöz szükséges élőerő (workers) hozzájuk rendelésével érhetjük el. Az egyes gazdasági jellegű épületek elhelyezésekor feltétlenül ügyeljünk arra, hogy az adott létesítmény közvetlen kapcsolatban legyen legalább egy, a dolgozókat biztosító és egyúttal felvevőpiacként is szolgáló várossal. A szabad munkaerő- és áruáramlást jelképező szaggatott vonalak megléte értelemszerűen nemcsak a város - termelő/kereskedelmi egység, hanem termelőegység – termelőegység, sőt termelőegység – kereskedelmi egység viszonylatban is fontos, hiszen működő gyárak nyersanyagok, míg piacok értékesítendő késztermékek nélkül - legalábbis számomra - igen nehezen képzelhetők el. Az egér bal gombjával a fenti épületekre klikkelve az adott objektum termelési mutatóit szemléltető almenühöz jutunk, amelyben is lehetőségünk nyílik a kitermelendő / gyártandó / eladandó árukkal kapcsolatos tevékenységek szabályozására.

A fenti ágazatok beindítása mellett a jól prosperáló gazdaság másik legfontosabb záloga a helyi és távolsági kereskedelem megszervezése. Első lépésként saját piacaink között indítsunk rendszeres karavánokat (caravan): az általuk szállított áruk típusát az adott egységhez tartozó vezérlő ikonokkal befolyásolhatjuk. Amennyiben köztünk és valamely szomszédos királyság között kölcsönös kereskedelmi egyezmény van érvényben, akár a hosszabb, jóval nagyobb haszonnal kecsegtető utakkal is megpróbálkozhatunk. Ellenséges területen való átkeléskor indokolt, Frythan egységek jelenlétekor pedig egyenesen létszükséglet megfelelő fegyveres kíséretet biztosítani karavánjaink számára, hiszen békés, de önmagukban védtelen kereskedőink a rabló-fosztogató hordák legkedveltebb célpontjai.

A már említetteken kívül az aranyhoz való jutásnak még két módja létezik: az embereink morálját vészesen csökkentő, ennélfogva kevéssé javasolt adóztatás mellett ellenséges katonák megölésével is növelhetjük pénzünk mennyiségét.

Amennyiben a Frythanok oldalán való megmérettetés lehetősége mellett döntünk, a "gazdaságfejlesztés" gyökeresen eltérő változatát tapasztalhatjuk meg, mivel a szörnyetegek mindössze egyetlen utat ismernek a hőn áhított anyagi javak irányába: az emberi települések kifosztását és lakosságának rabszolgasorba való süllyesztését. A humán civilizációkban a pénzszerzési lehetőségek alappilléreként megismert bányászat / ipar / kereskedelem hármas átadja helyét a rabszolgaság / adóbehajtás / megfélemlítés nem kevésbé hatékony kombinációjának. Mindez nemcsak jelentősen leegyszerűsíti a játékosok dolgát, hanem zsarnoki hajlamú egyedek esetében egyúttal nagyszerű lehetőséget is teremt az eddig gondosan eltitkolt vágyak kiélésére…

KUTATÁS ÉS FEJLESZTÉS, FEGYVERKEZÉS – ARKHIMÉDÉSZ MARS FIAINAK RABSÁGÁBAN

A Seven Kingdoms II világában az "átlagos" RTS-től eltérően a kutatás elsősorban nem konkrét találmányok kifejlesztésére irányul, hanem a diplomáciai, gazdasági és katonai tevékenységek hatékonyabbá tételére. A tudás megszerzésére szolgáló eszközeink legfontosabbika a kutatótorony (tower of science), amely megépítése után valósággal futószalagon gyártja a hasznosabbnál hasznosabb találmányokat. A technológiai újdonságok megszerzésének másik útja, ha lehet, még több erőfeszítést igényel: birodalmunk kémei akár a rivális királyságok legféltettebb titkaihoz is hozzájuthatnak, igaz, ehhez nap, mint nap kockára kell tenniük életüket és államunk jó hírnevét.

Érdekes módon a program játékmenetét nem a stílustól már oly megszokott állandó háborúskodások jellemzik, sőt, a Seven Kingdoms II elméletileg akár komolyabb fegyveres erő felállítása nélkül, pusztán diplomáciára és kémtevékenységre alapozva is megnyerhető, bár véleményem szerint a megfelelő biztonságunkat szavatoló, mindenkori birodalmunk teherbírásához mért véderő fenntartása mindenképp megfontolandó. Királyságunk hadseregfejlesztésének központjaiul az erődök (fort) szolgálnak, amelyek a szükséges emberanyagot a környező városokból szerzik be. Az idő túlnyomó többségében az erőd korlátlan ura az általunk kinevezett tábornok (general), míg az uralkodó (king) esetleges látogatásakor a parancsnokság értelemszerűen ez

utóbbi kezébe megy át. A parasztok soraiból kikerülő katonák (soldier) képességeiről két érték segítségével kaphatunk képet: a hadvezetés (leadership) tisztjeink, míg a harci jártasság (combat) közkatonáink legfontosabb tulajdonsága. Az erődökbe érkező újoncok a megfelelő parancsnokok irányítása

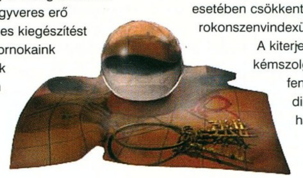
alatt néhány év múltán harcedzett veteránokká válnak, fejlődésüket érzékletesen szemlélteti a fejük felett látható életerő csík zöldről sárgára, majd bíborra színeződése.

A hadseregünk gerincét adó gyalogság mellett valamennyi királyság rendelkezik egy, az adott nemzetre jellemző egyedi egységgel is: az egyiptomi harci kocsis, a japán ninja, a kelta lándzsás, a kínai szerzetes vagy a viking berserker valamennyi fegyveres erő számára értékes kiegészítést jelenthet. Tábornokaink képességeinek függvényében katonáinkat számos támadó és védekező jellegű formációba is rendezhetjük, és amennyiben hadseregünket már megfelelően ütőképesnek tartjuk a nyílt konfrontációhoz, elindulhatunk a még független városok és ellenséges királyságok meghódítására.

A gazdasághoz hasonlóan a Frythan oldal hadsereg-fejlesztési koncepciója is gyökeresen eltér az emberi civilizációkban megszokottól. A szörnyetegek katonai központjaiul az erődöket helyettesítő fészkek (lair) szolgálnak, ráadásul a Frythanok humán újoncokra sem tartanak igényt: harcosaikat saját fajukból nevelik ki a leigázott városok szolgáltatta életerő pontokat felhasználva.

DIPLOMÁCIA ÉS KÉMKEDÉS, ISTENI ERŐK – FÉLJÉTEK DAGODEVAS HATALMÁT!

Az RTS műfajában kétségkívül a Seven Kingdoms II dicsekedhet a legrészletesebben kidolgozott diplomáciai interfésszel: kereskedelmi egyezmények és szövetségek megkötésére éppúgy lehetőségünk nyílik, mind hadisarc követelésére vagy ideiglenes tűzszünet kérésére. Általános szabályként elmondható, hogy lehetőleg kerüljük a hadüzenet nélküli orvtámadásokat, mert az oktalan agresszió, a diplomáciai játékszabályok durva megsértése nemcsak a megtámadott fél esetében csökkenti rokonszenvindexünket...



A kiterjedt kémszolgálat fenntartása a diplomácia hatékony befolyásolásának eszköze lehet. A hírszerzési akadémián (espionage college) kiképzett ügynökeink (spy) lázítás, gazdasági szabotázs, vesztegetés és találmányok ellopása mellett orgyilkos akciókra is alkalmasak, amelyek célpontjai akár valamelyik szomszédos állam uralkodói is lehetnek. Sőt, egyedülálló módon kellőképp magas tapasztalati értékkel (spying) rendelkező kémeink az ellenség társadalmi hierarchiájának legmagasabb szintjére is képesek beépülni, így ne érjen minket meglepetésként, ha valamelyik ügynökünkből tábornok, vagy akár király válik egy-egy távoli országban... Mindenesetre, ha előállna ez a számunkra kivételesen szerencsés helyzet, ne habozzunk az immár irántunk hűséges bábkormány vezette területek mielőbbi bekebelezésével.

A birodalmunk felvirágoztatáshoz és ellenfeleink legyőzéséhez vezető út talán legfontosabb állomása a hatalom tekercseinek (scrolls of power) megtalálása, majd ezt követően az idéző szentély (seat of power) megépítése. Segítségükkel időlegesen az anyagi síkokra tehető át az adott nemzet istenségének (greater being) székhelye: Athéné, Baal Hammon, Hanuman, Mars vagy Tengri amellett, hogy iszonyatos pusztítást tud véghez vinni az ellenség soraiban, választott népét is serényebb munkálkodásra és önfeláldozóbb harcra serkenti.

ÖSSZEGZÉS – KIS CÉG, KIS PÉNZ, NAGY JÁTÉK

Végezetül mit is mondhatna értékelésképpen a Seven Kingdoms II lehetőségeitől és játékmenetének mélységétől lenyűgözött cikkíró? Átlagon felüli grafikus megjelenítés (akár 1024x768-as felbontásban is), atmoszférikus háttérzene, lebilincselő élmények – remélem, a Hét Királyság világa számotokra is ezt nyújtja majd. Mégis lenne valaki, aki újat tud hozni az RTS-ek kissé elüzletiesedett világába, friss vért ömlesztve az új ötletek szempontjából lassan már haldokló stílusba? Számomra a válasz egyértelmű IGEN: Gratulálunk, Mr. Chan, őszintén gratulálunk... reszkess AOE II!

Varsányi András
Joshua7401@hotmail.com

90%

3DFX D3D

Ubi Soft / www.ubisoft.com
www.sevenkingdoms2.com
Pentium 200 / 32 MB RAM / 140 MB HDD

86%
88%
92%

A DANUBIUS RÁDIÓ

ÉS AZ ECOBIT

BEMUTATJA:

I. Országos Szimulátor Verseny

A küzdelem a Lurdy-házban folytatódik 1999 a fantasztikus főnyereményekért!

Az eddigi fordulók továbbjutói:

- F 16 Agressor: Kutas Attila, Kusnyár Balázs
- F1 Racing: Peresztegi Viktor, Oroszi Gábor
- NFS III: Fekete Tibor, Pöltl Richárd, Bóna Imre
- WW II.Fighter: Bíró István

Gratulálunk!

Versenynaptár:

Október 16, 23, 30

November 13, 20

A helyszín: a Lurdy-ház

Nevezés:
EcoBIT Multimédia 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
továbbá a Danubius Rádió honlapján,és a szórólapokon

Itt a géped!!

ORCA HL-K Intel Pentium III 450 Mhz komplett számítógép

Itt a helyed!!

ELECTRONIC ARTS

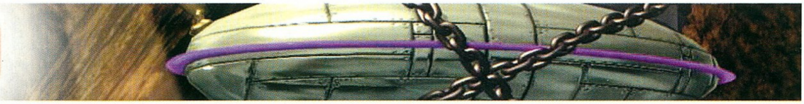
DANUBIUS RÁDIÓ

HERTA

intel inside pentium III

PC GURU

CHIP



UFO

Az ismeretlenség homályából felbukkanó UFO's pillanatok alatt belopta magát szívembe. Humorával, szereplőivel és animációjával örökre emlékezetembe véstem a különös galibákat követően földünkre huppant űrlény kalandjait. Sajnos, szűkre szabott lehetőségeim miatt kénytelen vagyok belekezdeni lila hősünk nem mindennapi históriájának részletes bemutatásába.

ELSŐ RÉSZ: A FARM.

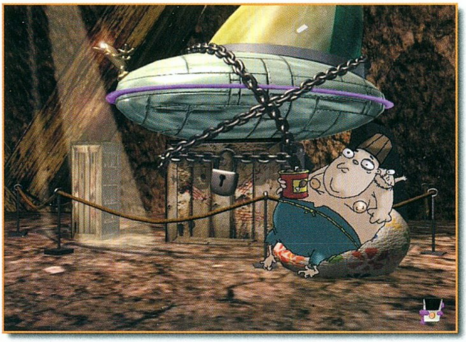
Szerencsétlenségek sorozatának eredményeként, a gravitációnak és a forgatókönyvnek köszönhetően, disznók közé a sárba huppanva érkeztünk meg a Föld nevű fura bolygóra. Miután demonstráltuk hatalmunkat a rémült cocákon (klikk bármelyik malacra), vegyünk magunkhoz egy marék sarat. Mivel disznóink a rémült röfögésen kívül semmi használható információval nem szolgálnak, kényetlenek vagyunk magukra hagyni őket. Battyogjunk hát északra, útközben találkozni fogunk egy dohányzó csirkével, aki intergalaktikus kobakunkon megmutatja, ki is az úr ezen a planétán. Miután megpróbáltuk kinyitni a mellette álló autót, szaladjunk jobbra, ahol láncra vert kacsacsőrű barátunk remegve, némán figyeli érkezésünket.

Amint beszédünkkel teljesen megbabonáztuk, piszkáljuk meg csapdáját. A rabszolgasorsból kiszakított ifjonc barátunk örök hálája jeléül csatlakozik kalandjainkhoz. Mielőtt távoznánk, harapjunk ki egy fűcsomót a tóparti gyepből, s rohanjunk vissza a pöfékelő csirke melletti piros autóhoz. Pillanatokon belül tudatosul bennünk ama gondolat, hogy a jármű kinyitásához feltétlenül szükségünk van annak kulcsára. Induljunk el az északon található kis fakunyhó felé. Miután megpróbáltunk kapcsolatot teremteni az ajtó előtt heverésző kedves ebbel, törjük le az ágat a tuskóról. Ha bekukkantunk az ablakon, azonnal észrevesszük az autó kulcsát, és persze azt is, hogy piciny bolygónkon a földlakók előbb ütnek, mint kérdeznek. Nincs más választásunk, más módon kell meglelnünk a helyzet kulcsát. Az inventorynkban kombináljuk a füvet és a sarat, majd mixünket loccsantsuk kacsacsőrű barátunk testére. Ha ezzel megvagyunk, kopogjunk be az ajtón, s a kulcs máris a miénk. Vegyük utunkat ismét a kisautó felé, majd használjuk legújabb szerzeményünket. Hát igen, úgy látszik, más bolygókon sem osztogatják az észt két marékkal, de legalább bent vagyunk. Miután megpróbáltuk beindítani a masinériát felismerjük, hogy nemcsak a fejünk, hanem az autó tankja is kong az ürességtől. Valahogy tehát üzemanyaghoz kell jutni. Az északi pajtánál találkozhatunk a csirkék nemzedékének legújabb példányával, aki ugyancsak a dohányzás szenvedélybetegségében szenved. Szorongassuk meg a torkát tiszteletet parancsolóan, majd kacsacsőrű barátunkat tessékeljük be a szénaboglyába. Az eredmény természetesen nem más, mint egy tű a szénakazalban. Legújabb kincsünkkel könnyedén kinyithatjuk a pajtaajtó lakatját, s bent megpillanthatjuk a hőn áhított üzemanyagot. Próbáljuk meg elhappolni a polcról a létra segítségével. Zutty, hősünk immáron másodszor tapasztalja meg a nehézségi erő áldásos hatását. Hmm, valami mással kell próbálkozni: bírjuk szóra a lovat, aki vartyogásunk hallatán szégyenkezve hátsó felét mutatja nekünk. Naná, hogy ezt nem hagyjuk szó nélkül, suhintsunk jókorát a ló farára a nálunk lévő husánggal. Jóindulatunk gyümölcseként egy kanna üzemanyag boldog birtokosává váltunk. S végre minden akadályt elhárítva, boldogan roboghatunk a következő városkába.

MÁSODIK RÉSZ: A BÁR.

Miután megérkeztünk a városba, kaparjuk fel magunkat az aszfaltról, poroljuk le bundánkról az autó szélvédőjének szilánkjait, majd fájdalomdíjként szedjük fel a motorháztetőről a dobókockákat. Cammogjunk át az úton, ahol ismét egy kiskutya, és persze jó szándékú gazdája parancsol megálljt ténykedésünknek. Ha már itt vannak, uszítsuk rá társunkat az ebre, és beszéljünk naplopó gazdijával. Mivel parányi bolygónk eme teremtménye sem az agysejtjeit használó elitből került ki, jobban tesszük, ha inkább magára hagyjuk, és balra megkerülve az épületet a hátsó bejáratnál próbálkozunk. Kocogtassuk meg a konténer oldalát, majd heverjük ki a hajléktalan csókjából adódó sokkot. Menjünk be a bárba, pontosabban annak konyhájába, ahol a szakács éppen az esti menü elkészítésén fáradozik. Itt ismét segítségünkre lesz barna barátunk, akit miután a

szakács melletti dobozba dobva miszlikre apríttatunk, megjutalmaz minket a séf fogójával. Nyissunk be a csehóba, és csikizzük meg a kövér kalózt. Miután halálra röhögte magát, jól fejbe vág kampójával. Hmm, jó tett helyébe jót várj,



piszkáljuk meg a biliárdasztalon lévő golyót, hihihi. Ha jól kiröhögtük magunkat, menjünk be a jobbra található mosdóba. Gyarapítsuk elménket a toalett falán található magasröptű falfirkákkal, majd nyissunk be a WC-be. A kagylóba valaki beleejtett egy 25 centest, amelyet vegyük magunkhoz.

Érdekes módon intergalaktikus kézi készülékünk nem hajtja végre utasításainkat, így cselhez kell folyamodnunk. Vegyük elő a szakácstól elcsent fogót, és annak segítségével halásszuk ki az érmét. Távozzunk a helységből, s térjünk vissza a bárba, ahol animáció kíséretében megtudjuk, hogy kövér matrózunk bármire képes lenne, ha újra meghallgathatná kedvenc zeneszámát. Ez kell nekünk, irány a zenegép. Arcunkról azonban azonnal lehervad kaján vigyorunk, miután a zenedobozra pillantva meglátjuk, hogy 2 db 25 centessel hajlandó működni. Sebaj, beszélgessünk az itt tengődő kocsmatöltelékekkel. Az egyiken azonnal szembetűnik, hogy arany foggal áldotta meg őt valamelyik SZTK fogorvos. Villogjunk neki pénzérménkkel, amelyet ő a pillanat tört része alatt tönkretesz, minek eredményeképpen hatalmas lyuk keletkezik becses kincsünkön. Az inventorynkban kombináljuk a lyukas garast a zsinóron függő dobókockával, majd legújabb találmányunkkal crackeljük meg a zenegépet. Válasszuk ki a "B 6-os" számot, és csendben nézzük végig a muzsika által keltett agresszió mulatságos eseményeit. Kalóz cimboránk eme bámulatos pofozkodás után készségesen elvisz minket a városba.

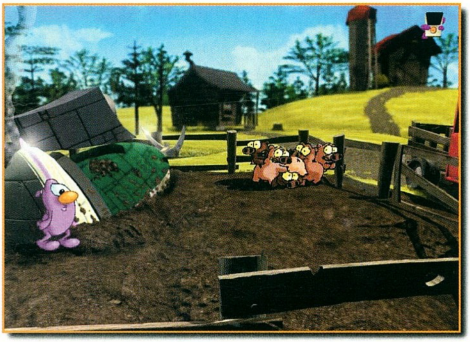
HARMADIK RÉSZ: A VÁROS.

Érkezésünket követően cammogjunk át a szemközti játékbolthoz, majd próbáljuk meg elhappolni az üzlet tetején lévő cowboykalapot. Miután űrbéli ketyerénk ismét csődöt mondott, menjünk be a boltba. Hatalmas meglepetésünkre a pultnál nem más, mint Leia hercegnő trónol. Próbálkozzunk néhány Jedi trükk segítségével ellopni pár játékot. Négy-öt sikertelen kísérlet után be kell látnunk, hogy az erő Leiával van, s azt is, hogy innen is ki lettünk tessékelve. Mielőtt visszamennénk érkezésünk helyszínére a telefonhoz, véssük agyunkba a kirakatra felfestett telefonszámot. A bárban alkalmazott módszerrel (a madzagon himbálódzó érme) cselezzük ki a készüléket. A pénz bedobása után vegyük rá kacsacsőrű rabszolgánkat, hogy csevegjen egyet Leiával. Mialatt cimboránk élő telefonszex show-jával szórakoztatja a hercegnőt, siessünk a boltba, és vegyük magunkhoz az asztalon található fényképet. Ha ezzel is megvolnánk, rohanjunk vissza társunkhoz, és tegzük zsebre az érmét. Baktassunk az úttest túloldalán dohányzó két fickóhoz, majd csevegjünk velük egy keveset. Amint a sapkás kölyök elővesz egy cigarettát, azonnal kapjuk ki azt a kezéből. Megpróbálhatjuk elvenni a kövér

srác melletti sapkát, ám igyekezetünk ismét pofonként realizálódik arcunkon. Menjünk ezután a sarki boltba, ahol legnagyobb örömünkre rátalálunk az űrhajónk elindulásához szükséges alkatrészre. Igaz ugyan, hogy 19,95 dollárba kerül, s hogy mi csak köztársasági kredittel rendelkezünk, ám egy űrvagányt holmi számok nem rettentenek el. Pikk-pakk, lopjunk egy dobozt a hatalmas halomból. Távozásunkat azonban a Man In Black típusú biztonsági őr megakadályozza, s csínytevésünket megjutalmazva arcunkat kölcsönhatásba hozza az aszfalttal. Amint sikerült magunkhoz térni, szedjük a lábunkat, és meg se álljunk a telefon mellett található autóig. Azonnal megakad a szemünk a járgányt bütykölő sofőr melletti villáskulcson. Adjunk egy slukkot kacsacsőrű társunknak a sapkás figurától elkobzott füves cigarettájából, majd nézzük végig, ahogy barátunk vérvörös szemekkel szanaszéjjel tépi az autó alatt heverő szerencsétlent. A brutális jelenet egyetlen haszna, hogy végre birtokunkba került eme szuper szerszám. Eredjünk vissza Leia boltjához, majd használjuk a tűzcsapon a kulcsot. A felszökkenő vízsugarat sikeresen meglovagolhatjuk a balra található vödörrel, majd partizánakciónkat a cowboykalap elcsenésével fejezzük be. Fussunk a bagózó srácokhoz, és cseréljük ki kalapunkat a molett srác sapkájára. Ha ezután továbbmegyünk balra a Pick up Aréna felé, találkozunk egy idős nénivel, aki remegő lábakkal várja az áruház kifutófiúját esetleges segítőtárs reményében. Mivel a nálunk lévő fejfedő kifejezetten hasonlít a boyszolgálati sityakhoz, használjuk azt a mamin. Segítségünket most először nem pofonnal, hanem két cirkuszjeggyel honorálják, nem beszélve az elhullatott banánról. Slattyogjunk el a cirkuszhoz, s adjuk oda a két jegyet a morcos pénztárosnak. Amint beléptünk, keressük fel a porond közepén szomorkodó elefántot, akinek ketrece mellett pirulákkal teli automatára lelünk. Ahogy azt már megszokhattuk, érme elő, gépbe

be, s máris ingyen gyógyszer üti markunkat. Próbáljuk meg kivenni a gépből érménket, ám az szerencsétlenségünkre alaposan beragadt. Kénytelenek leszünk erőszak alkalmazásával, az automata szanaszéjjel ütésével visszaszerezni becses kincsünket. Távozzunk az elefánttól, aki kihasználva a törött gépezet adta lehetőségeket felszippantja az összes dilibogyót. Eme épületes tevékenységének hatására megszabadítja önmagát sanyarú életétől. Keressük meg a ketrectől balra található elefántjelmezbe bújt takarítót, és vegyük fel a szemetes kosár mellett heverő vödröt. Fussunk balra a jódlizó német kocsmároshoz. Tereljük el figyelmét

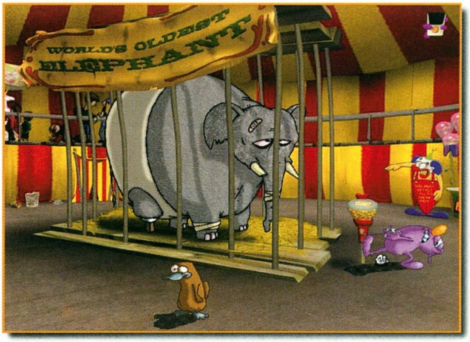
komikusunk éppen kiitta az utolsó cseppet is üvegéből. Használjuk ki e kiváló lehetőséget a hasán hentergő duda megszerzésére. Kombináljuk az inventorynkban lévő sört az automatából szerzett pirulával, majd itassuk meg vele a bohócot. Miután álomba szenderült, emeljük el a tülköt. Hagyjuk el szentélyét, s menjünk az érméket gyűjtő majmócához. A nálunk lévő banán segítségével csaljuk el, majd miután jól elkalapáltuk, öltsük ruháját kacsacsőrű társunkra, akivel ezután idegtépő pénzgyűjtésben kell részt vennünk. Amint sikeresen begyűjtöttünk 19,95 dollárt, automatikusan visszatérünk a farmra.



csőrös barátunk segítségével úgy, hogy használjuk őt a papírbohócon. Csőrikénk show-műsora alatt töltsük meg az előbb megszerzett vödrünket sörrel. Baktassunk vissza a jelmezes takarítóhoz, s mutassuk meg neki a Leiától elcsent fényképet. Immáron szabad az út a színfalak mögé, az alkoholista bohóc szobájába. Itt részeg

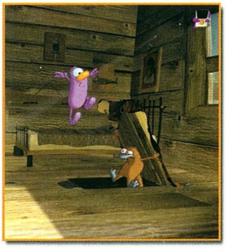
NEGYEDIK RÉSZ: AZ UFO PARTY.

Miután beléleheztük a már jól ismert farm frissítő levegőjét, gyalogoljunk fel a kisházig, s vegyük ki a fejszét a heverésző eb mellett lévő farönkből. Menjünk be a házba, s ott lógaszkodjunk rá a vaddisznó agyarára. Amint a pince ajtaja megnyílt, csőrős pajtásunkkal támasszuk ki azt, majd menjünk le.



Juhejj, megérkeztünk röpke életünk legelső UFO dzsemborijára. Lent már áll a bál, s az idegen lények különböző helyszíneken múlatják idejüket. Ezek balra indulva az óramutató járásának megfelelően a következők: a játékbolt, a BBQ csirkesütödéje, a lelakatolt űrhajó, a csókoljuk meg Ayleeinát pult, a nagy cipő kiállítása és a testzenészek gyülekezete. Legelőször menjünk a BBQ csirkesütödéhez, és próbáljuk lenyúlni a pirosra sült csirkecombot. Adjuk oda kilyukasztott 25 centesünket az eladónak, aki nem lesz hálátlan, s nekünk adományozza üres küblijét. Kocogjunk el Ayleeináig, és happoljuk el a suhanc fejéről a rugót. Használjuk kacsacsőrű barátunkat a hölgyön. Eme tettünkkel elérkeztünk a játék utolsó akciójelenetéhez, melyben nyelvek gigászi csatájában kell kétszer győzedelmeskednünk. Ha sikeresen teljesítettük feladatunkat, elnyerjük Ayleeinától alig használt rágógumiját. Ezután sipirc vissza a játékboltoshoz, ahol kenjük össze ragacsunkkal a kisfiú által irányított ufót. Ezután nincs más dolgunk, mint saját kezünkbe venni a lebegő elektronika irányítását. Tegyük a gyerkőc fejére az üres vödröt, és csavarjuk ki a kezéből az irányítót. A megszerzett játékszert irányítsuk az űrhajó melletti kulcsra, majd segítségével emeljük le azt a szögről. Mint mindig, most is csak félig koronázza siker tevékenységünket, ugyanis a visszavezető úton kulcsunk

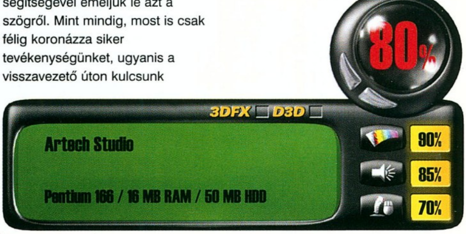
véletlenül beleesik a vízzel teli hordóba. Caplassunk most a testzenészekhez, és használjuk a rugót a madzagon forgó csillogó gömbön. Miután felugrottunk a golyóra, másszunk fel az azt tartó kötélen, és húzzuk ki a csigát tartó szeget. Munkánknak köszönhetően a gömb egyenesen űrhajónkban landol, ráadásul a csirkesütödés feje felett lévő chilis dobozt is kinyitja. Menjünk most vissza a kis ufóval játszadozó gyermekhez, s tegyük újra a fejére a vödröt. Ismét

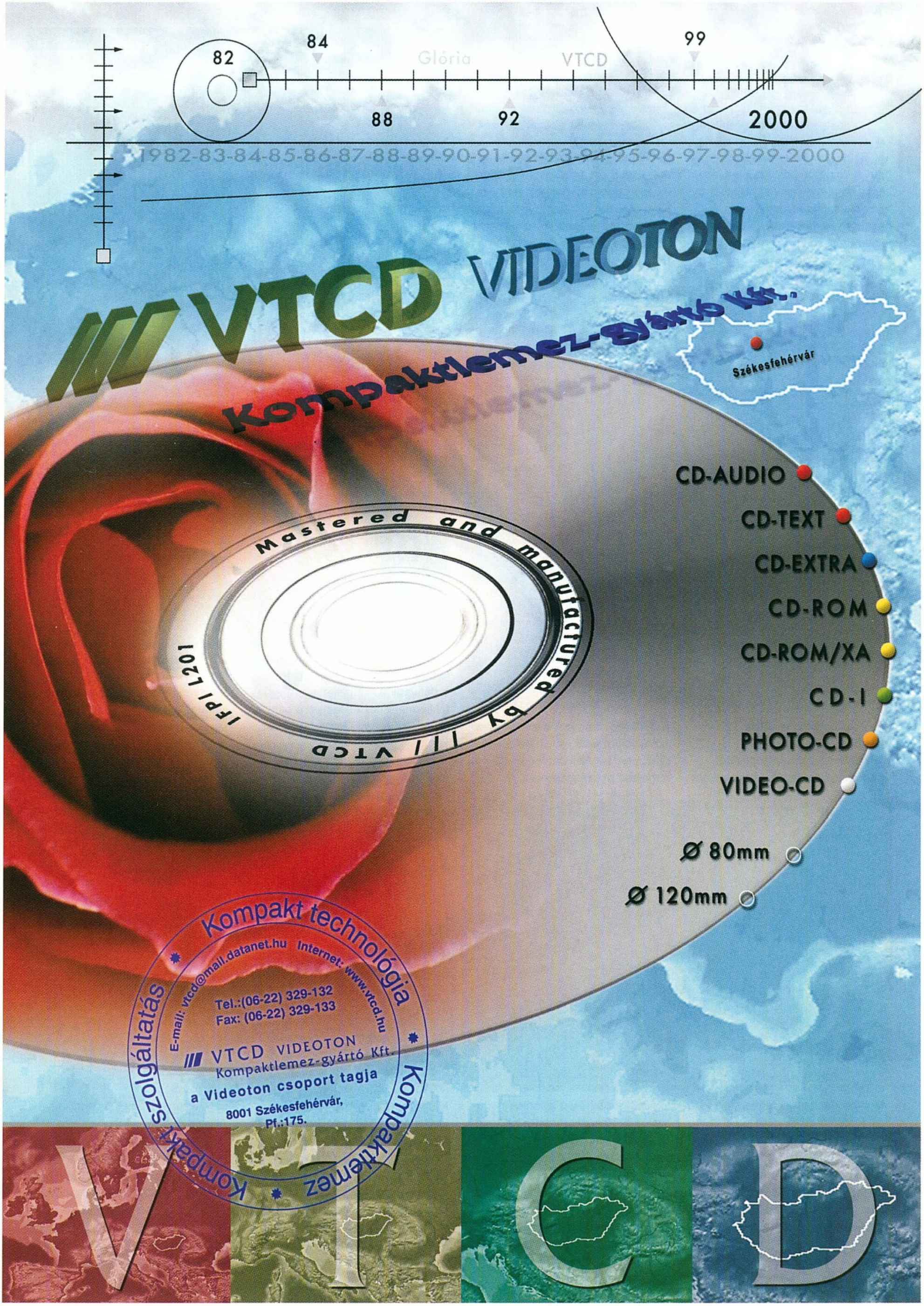


irányítsuk mi magunk az ufót, emeljünk ki egy üveg chilit a dobozból, s azt ejtsünk is bele rögtön az űrhajó előtt üldögélő kétfejű fickó ételébe.

Ezzel tettünkkel elérkeztünk a megható végkifejlethez: THE END.

SASA





82
84
Glória
VTCD
99
88
92
2000
1982-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-2000
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
Székesfehérvár
Mastered and manufactured by /// VTCD
IFPI L201
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Ø 80mm
Ø 120mm
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
VTCD

Conquest of the New World

Senki nem tudta, senki sem hitte, a Föld gömbölyű is lehet. Ám eljött a nap, melyen valakiben felmerült a kérdés, amely nem hagyta nyugodni... Ezt a feltételezést azonban csak egyetlen módon lehetett igazolni: tengerre kellett szállni, s elindulni az ismeretlenbe...

KEZDETEK

Amikor nekilátsz első küldetésednek, és még életedben nem játszottál hasonló jellegű programmal, azt ajánlom, válaszd a "tutorial"-t. Ebben szinte lépésről lépésre megismerheted a játék irányítását, menetét, a kezelőfelületet, az egyes egységek szerepét, a kolóniák életét, a háborút és a győzelmet stb. Akik viszont egyből készen állnak a megmérettetésre, bátran induljanak el az "island" missziójában, hiszen ha gondban lennének, elég egy jobb klikk bármire.

Aki akar, készíthet magának saját küldetést is a "custom" kiválasztásával. Ebben a menüpontban meghatározhatod a gép által irányított ellenfelek, a maximális körök számát, a győzelem eléréséhez szükséges pontszámot, az indián őslakosok mennyiségét az Új Világban, a játéktér területének nagyságát (szárazföld és víz aránya), a nyersanyag források bőségének mértékét, a jutalom és büntető pontok meghatározását, az egységek mozgása által megszabott, valamint a teljes játékra vonatkozó nehézségi fokozatot. Ha mindezt beállítottad kedvedre, döntsd el, ki szeretnél lenni. Hogy melyik európai országot választod, az égvilágon nem határoz meg semmit. Csupán az egységek által cipelt zászló változik. Amennyiben viszont úgy döntesz, hogy indián törzs szerepében jelensz meg, jó néhány részlet eltér a megszokottól. A helyi törzseknek ugyanis nem kell adót fizetniük, nagyobb városokat építhetnek, viszont nem kereskedhetnek Európával. A telepesek, a gyalogság és a lovasság költsége is jóval kisebb a számukra, felderítőik egy körben messzebbre jutnak el. Más indián törzsekkel pedig nagyobb távolságra kereskedhetnek, mint az európai játékosok. Egyszer mindenképpen érdemes kipróbálni. Tehát ha döntöttél, kezdődhet a nagy felfedezés.

FELFEDEZÉS

A játék első fázisa mindig felderítés. A tengereket a hajóval, a szárazföldet pedig a felfedezőkkel derítheted fel. Néhány kör alatt remélhetőleg megtalálod a legideálisabb helyet kolóniád számára. Persze ez nem azt jelenti, hogy ezek után már nincs is értelme az Új Világ további felfedezésének. Egyrészt, mert a különleges földrajzi helyekért jutalom pontokat kaphatsz (leghosszabb folyó, legmagasabb hegycsúcs stb.), másrészt, mert így találkozhatsz más népekkel, amelyekkel remélhetőleg erős szövetséget köthetsz, s ez jó alapot nyújt mind a kereskedelem felvirágoztatására, mind a háborús gondok enyhítésére. Az első telepes megérkezésekor igyekezz a legrövidebb úton odavezetni őt a választott pontra. A letelepedés helyének meghatározása döntő fontosságú. Mindenek előtt tudnod kell, hogy csak sík területeken építkezhetsz. A legideálisabb, ha találsz mezőt a farmok számára, erdőt vagy dzsungelt a fakitermeléshez és hegyet a bányák létesítéséhez. Mindezek mellett az európai népek számára létfontosságú, hogy az óceán elérhető legyen, mert e nélkül nem tudják tartani a kapcsolatot az anyaországgal. Ha úgy nagyjából kinézted a helyet, akkor a kurzorral mutass a középpontra, majd nyomd le a Z gombot. Így átláthatod az ott létesült kolónia beépíthető területeit. Természetesen a fejlődés folyamán ez a tér egyre nőni fog, ezért nem kell kétségbe esni, ha a hely mégsem olyan tökéletes, mint ahogy gondoltad. Ha az első város kész, nekiláthatsz az építkezéseknek. A különféle termelő létesítmények sokoldalúan biztosítják a fejlődést. Rengeteg mindenre lesz szükség: házakra, farmokra, fakitermelőre, templomra, kocsmára, bányákra és kikötőre is. Mindezek létesítésére a központi épületben adhatsz ki utasításokat (amennyiben az anyagi feltételek megvannak). Az épületek kihelyezésékor mindig figyelj a termelékenységet módosító bónuszokra! Akik nem óhajtanak ezekkel foglalkozni , választhatják az Auto Colony lehetőséget, de ez esetben a játéknak nincs sok értelme.

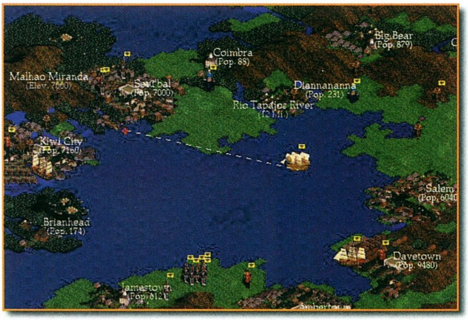
Ha elszúrsz valamit, legalább tanulsz belőle, míg ha a gép gondolkozik helyetted, a siker öröme odalesz.

ÉPÜLETEK

Tényleg csak dióhéjban szólnék pár szót az épületekről. A farmok termelik az élelmiszert a város lakossága számára. Egy adag learatott termés száz embert lát el. Mivel már az első kolóniád százötven embert számlál, helyből szükséged lesz két farmra, majd a populáció növekedésével egyre többre. Persze, az épületek fejlődésével termelékenységük is fokozódik, hogy ideálisan táplálja gyarapodó népedet. Az emberek számának növeléséhez házakra lesz szükség. A szaporodó népesség biztosítja majd számodra a munkásokat a gazdasági épületekben. Itt toborozhatsz telepeseket is új városok létesítéséhez.

A templomok építése növeli a bevándorlók számát, másrészt boldogságot okoz. Ezek a "mosolytermelő" helyek sugározzák szét a szeretetet, s növelik a missziónáriusok munkájának hatékonyságát.

A tenger- vagy folyóparton (tengerről elérhető legyen) létesített dokkok szerepe európai játékos esetében döntő. Az anyaországgal való kereskedelem az első időszakban létfontosságú, s csak itt építhetsz új hajókat, melyekre szükséged lesz a szállításhoz, vagy például a tengeri ütközetekben. A fakitermelőhelyek természetesen az



építkezések feltételeit teremtik meg, csakúgy mint a bányák, bár ez utóbbiak termelése már aktívan

bekapcsolódik a kereskedelem folyamába is.

A kocsmákban új felfedezőket szerezhetsz be, az egyre magasabb szinteknek megfelelően egyre profibbakat.

Az erődökben állomásoznak meglévő katonáid, és itt képezhetsz újakat. Az összes haderőd mérete erődjeid számának függvénye. Ezzel szemben katonai akadémiából mindössze egyetlen egyre lesz szükség (fejleszteni sem kell). Az itteni kutatások érintik teljes katonaságodat, legyen akár a gyalogságról, a lovasságról vagy a tüzérségről szó.

Amit még az épületekről általánosságban tudnod kell: Egyrészt, hogy bármikor lebontathatod őket (az utasítást csak a következő kör kezdetére

hajtják végre, a forduló végéig bármikor meggondolhatod magad). Másrészt, jóval lényegesebb, hogy fejlesztheted az épületeket. Figyelj, mert a központi épület szintjénél magasabbra nem fejlesztheted egyiket sem, ezért mindig ennek növelése elsődleges. Ráadásul, ha a központi épületet fejleszted, kiterjesztheted kolóniád méretét, sőt, a kereskedelmi kapacitást is (ezt még a dokkok szintje is befolyásolja).

KERESKEDELEM

A központi épületedből érheted el a kereskedelmi funkciókat. Az anyaországgal, a helyi törzsekkel és más játékosokkal is kereskedhetsz. Mint már említettem, ha indiánokkal játszol, akkor nem létesíthetsz kapcsolatot Európával. A kolóniák csak közeli és baráti törzsekkel tudnak üzleti kapcsolatokat kialakítani, s természetesen azokkal az európaiakkal, akikkel már találkoztak. A kereskedelmi opción belül van lehetőséged arra, hogy valamelyik játékostól sarcot követelj, illetve, ha ő áll elő ilyen követeléssel, akkor fizess. Egyszerű.

EGYSÉGEK

Egységeid mozgatása a lehető legegyszerűbb módon megadható. Amikor kijelölöd a mozgásvonalat, ne csodálkozz, ha az nem lesz mindig egyforma. Ha folytonos, az egység követi a húzott vonalat, ha szaggatott, a célpont már felderített, ezért a legoptimálisabb útvonalon fog haladni, a sötétszürke sáv mentén az út ismeretlen területre vezet, a vörösnél pedig a cél ellenséges. Természetesen a felderítők (és hajók) számára elég kiadnod az "explore" parancsot.

A játék elképzelhetetlen lenne a haderő nélkül. Elsődlegesen evvel biztosítod városaid védelmét és természetesen a hódításokat is. Az erődökben kiképzett alakulatok a tapasztalt vezérek csapataiban lehetnek a leghatékonyabbak. De vigyázz, csak annyit termelhetsz, amennyit el is tudsz látni! Az egységek fejlettsége nagyrészt a katonai akadémia függvénye. A sérültek viszont kizárólag a kolóniában gyógyulnak, körönként egy pontot!

A vezérek szerepe a hadászatban elsődleges. Ha a

központi épületben újat veszel fel, meghatározhatod néhány alapvető tulajdonságának értékét. Később, ha a vezér tapasztalatokra tesz szert, tovább növelheted ezeket az értékeket. Mivel ez nem automatikus, a saját érdekedben rögtön a kör elején oszd szét a pontokat. A "leadership" a vezérhez csatolható alakulatok számát szabja meg, a karizma pedig a csapatok morálját. A csata közben megsebesült egységek ugyanis rémülten menekülhetnek. Ez attól függ, mekkora a saját, valamint az ellenség vezérének személyes varázsa.

HÁBORÚ

Az ütközetek lebonyolítását a gépre is bízhatod, de jobban jársz, ha magad teszel pontot az ügy végére. A csata a kör zárásakor, a játékosok lépései után következik. A cél, hogy megszerezd az ellenfeled zászlóját, mégpedig úgy, hogy legalább egy alakulatod elérje az adott mezőt. Miután a csapatok felsorakoztak, reménytelen helyzetben akár meg is futamodhatsz, de biztos, hogy néhány egységet ekkor is vesztesz, mert ellenfeled még néhány lövést menekülő katonáid után ereszthet. A vezér szerepe az ütközetben döntő. A támadások számát és a morált is ő határozza meg. Fontos, hogy a gyalogság és a tüzérség adott körben vagy támad, vagy mozog. A lovasság azonban, ha a körön belül mozog és támad is, bónusz támadóértéket kap. Általánosságban pedig elmondható, hogy a különféle egységtípusok kombinált támadása mindig hatékonyabb.

A szárazföldi ütközetek mellett természetesen tengeri csatákra is sor kerülhet. Ilyenkor a hajó fejlettségi szintje és persze a legénység, a fedélzeten állomásozó katonai erő a döntő.

GYŐZELEM

A Conquest of the New World megnyerésének nem csupán egyetlen módja van. A függetlenség elérése korántsem jelent győzelmet, csupán elszakadást az anyaországtól. Minden játék elején megszabhatod, legfeljebb hány kör legyen. Az utolsó kör után az elért pontszámok alapján kiderül a győztes kiléte. Mindenképpen Te nyersz, ha utolsóként maradsz a játékban, azaz sikerül mindenkit kiirtanod, leigáznod. Ez a sokoldalú győzelmi lehetőség adja meg azt, hogy mindenki olyan stratégiával játsszon, ahogy neki tetszik, hiszen lehetsz győztes békés, felfedező néppel is, bár a csatákat akkor sem úszod meg...

A többit tapasztaljátok meg magatok, és lapozzátok át a CD-n található kézikönyvet is. Ez a játék még most is jó, a maga idejében pedig az egyik legjobb volt...

Lily
lily@vogel.hu

Cheat

GRAND THEFT AUTO 2 DEMO

A játék adat directoryjában találhatjuk meg a NYC.GCI file-t, amelyet szövegszerkesztővel editálhatunk a biztonsági másolat készítése után.
Példák:
{Cop Car} [kocsi neve]
12 {model} [modell]
1 {turbo} [turbo van/nincs 1/0]
60 {value} [törési érték]
0 {pad} [ismeretlen]
f14.500 {mass} [súly]
f1.000 {front drive bias} [ismeretlen]
f0.500 {front mass bias} [a kocsi elejének súlya]
f2.000 {brake friction} [a fékek]
f0.433 {turn in} [ismeretlen]
f0.400 {turn ratio} [fordulás]
f1.250 {rear end stability} [kocsi stabilitása]
f0.400 {handbrake slide value} [oldalvédelem]
f0.150 {thrust} [gyorsulás]
f0.415 {max_speed} [végsebesség]
f1.000 {anti strength} [a kocsi ereje, 0 sérthetetlen]
f0.115 {skid threshhold} [kocsi csúszása, kifarolása]
f0.550 {gear1 multiplier}[ismeretlen]
f0.680 {gear2 multiplier}[ismeretlen]
f1.000 {gear3 multiplier}[ismeretlen]
f0.180 {gear2 speed} [extra sebesség a váltó miatt]
f0.290 {gear3 speed} [extra sebesség a váltó miatt]

AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS

Játék közben az Enter lenyomása után írhatjuk be az alábbi kódokat:

ROCK ON 1000 szikla
LUMBERJACK 1000 fa
ROBIN HOOD 1000 arany
CHEESE STEAK JIMMY'S 1000 kaja
MARCO Teljes térkép
POLO Köd eltüntetése
AEGIS Gyors építés
NATURAL WONDERS Természet irányítása
RESIGN A játék feladása
WIMPYWIMPYWIMPY Teljes megsemmisítés
I LOVE THE MONKEY HEAD VDML-t kapunk
HOW DO YOU TURN THIS ON Cobra autót kapunk
TORPEDO# # ellenfél kinyírása
TO SMITHEREENS Saboteurt kapunk
BLACK DEATH Összes ellenfél kinyírása
I R WINNER Nyerés

HOMEWORLD

A játék exe file-t a következő paraméterekkel is elindíthatjuk:
/debug Debug Mód
/noBG Galaxis háttér letiltása
/noCompPlayer Alap gép játékos letiltása
/notactics Taktika letiltása
/noretreat Visszavonulási lehetőség letiltása
/disableAVI Mozgás letiltása

DRIVER (DEMO)

A demo directoryjában találhatjuk meg a Mission661.dms file-t melyről készítsünk biztonsági másolatot a turkálás előtt.
A file editálásával a következő huncutságokat érhetjük el.

A sérülések kiküszöbölése:
EnablePlayerDamage
MaxPlayerDamage 24576 file://(az érték 0 ->4096*6 közötti lehet)

A végtelen időhöz:
DebugInfo 1
file://TimePlayer
Countdown 70 file://UK 60 másodperc USA 70 másodperc

Az időjárás megváltoztatásához az alábbi szavakat használhatjuk space-szel elválasztva a "FelonyBarld 195" sorban:
Night
Raining
Lightning
Lehet még próbálkozni a Night és Dusk keverékével is, ekkor szép naplemente a jutalmunk. A Snowing és a Raining szavak csak bizonyos pályákon fejtenek ki hatást az időjárásra.

Az autó megváltoztatásához a 0-t kell lecserélnünk a "PlayerCarType 0" sorban az alábbiak valamelyikére:
0 Original Car
1 Crew Cab Pickup
2 "Luxury"/Pimp Coupe
3 Sports Coupe
4 Camaro? (Fast)
5 Tornado
6 Nova?
7 Cadillac Sedan
8 Bonneville?
9 Chevelle?
10 L.A.P.D. Caprice Cruiser (lámpákkal és szirénával)
11 Cadillac? Coupe
12 Firebird/Camaro Z28
13 Taxi
14 Cadillac Sedan
15 Error ne használd
16 Jaguar (CrazyFast: 170+)
17 '55 Thunderbird (CrazyFast)

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

A ; lenyomása után írhatjuk be a kódokat:

teamgod isten mód az összes karakternek
playergod isten mód a kiválasztott karakternek
5fingerdiscount tárgyak és lőszer feltöltése
explore felfedező mód

FORCE 21

Játék közben nyomjuk meg az Entert, írjuk be a kódot, majd ismét nyomjuk le az Entert (a kapcsos zárójelek közé a kívánt érték kerüljön):
stratperspective más nézőpont
centermass a kamera a kiválasztott egységre fókuszál
ambb kék fény
ambg zöld fény
ambr vörös fény
maxheight kamera maximális magasságra
maxpitch kamera maximális szélességre
minheight kamera minimális magasságra
minpitch kamera minimális szélességre
hurt az aktuális csoport első egysége sérül
seattle láthatár letiltása
novictory győzelmi ellenőrzés letiltása
commanders vezetői effekt letiltása
amb RGB fény effektek kijelzése
fps frame rate kijelzése
soundbytes zenei helyfoglalás kijelzése
exit kilépés
farfog [number] köd távoli rajzolási távolsága
farclip [number] táj és tárgyak távoli rajzolási távolsága
chessmatch teljes radar
id kiválasztott egység azonosítója
hasselhoff vesztés
gameoverman nyerés
killenemy ellenség kinyírása
targetlist lista az aktuális célpontokról
chillout a jármű megtekintése
neon összes tank kijelölése sárga háromszöggel
avatar tankok és házak kijelölése sárga négyzettel
nearfog [number] köd közeli rajzolási távolsága
nearclip [number] táj és tárgyak közeli rajzolási távolsága
grid a taktikai térképen nincsenek textúrák
london füstös égbolt
amazon fák eltüntetése
ispy ellenséges pozíciók felderítése
scalemodel [number] összes modell méretezése
scaleacceleration [number] gyorsítási sebesség megadása
dirb [number] kék fény vezérlése
cameraheight [number] kamera magassága
dirg [number] zöld fény vezérlése
scalespeed [number] utazó sebesség
scaleturn [number] fordulási sebesség
polytheism mindenki sérthetetlen
implines ismeretlen

DELTA FORCE 2 DEMO

A sérthetetlenséghez és a végtelen lőszerhez a ` lenyomása után a következőt kell beírnunk: imnotafraidtofight.

SOUTH PARK

Játék közben nyomjunk ESC-t, menjünk be az Optionsbe, majd kattintsunk a bal alsó sarokba. Ezek után írhatjuk be a kódokat:
EGOTRIP Nagy ellenséges fejek
BEEFCAKE Sérthetetlenség
SWEET Összes fegyver és végtelen lőszer
FRAMERATE Fps kijelzése
BOBBYBIRD Összes cheat

SINISTAR UNLEASHED

A játék közben nyomjuk meg a ~ billentyűt, majd írjuk be a kódokat:
cheatnodmg isten mód
cheatfreecrystal szabad kristályok
level # pályaugrás (0-23)

RE-VOLT

A Cars directoryban megtalálhatjuk a Parameters.txt-t, melyben szerepel a TopSpeed sor is. Ezt átjavíthatjuk a nekünk tetsző értékre, de hozzányúlhatunk a többi értékhez is.

A nevünk helyett írhatjuk be az alábbi kódokat, melyek bepötyögése után a gép a valódi nevünket még egyszer megkérdezi:
carnival összes autó
sadist a fegyvereket váltogathatjuk a bal oldali SHIFT-tel
tracker összes pálya
changeling autóválasztás
makeitgood beépített editor használata
tvtime F5 és F6 kamera engedélyezése
drinkme kicsi kocsik
urco UFO

Bear™

Disztribútorok:
HRP Hungary Kft.
1133 Bp, Véső u. 5-7.
Tel.: 452-4600
EMJ Hungary Kft.
1145 Bp, Szugló u. 54.
Tel.: 469-6050
Partnerek:
Qwerty Computer Kft.
1111 Bp, Bartók B. út 14.
Tel.:466-9377
Herta Kft.
1075 Bp, Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232
TZteam Kft.
1161 Bp, Rákóczi út 48.
Tel: 406-4444
Szüv Rt.
1145 Bp, Szugló u. 9-15.
Tel: 251-6666
Kronos Kft.
1054 Bp, Alkotmány u. 20.
Tel: 302-8888
DSPnet Kft.
1118 Bp, Serleg u. 3.
Tel: 209-00-72
Spéci Computer Kft.
1148 Bp, Bánki Donát u. 62.
Tel: 220-0590
CompArt Kft.
1149 Bp, Ajtósi Dürer sor 11.
Tel: 344-0160
Professzionál Kft.
1091 Bp, Üllői út 101.
Tel: 216-5300
Rufusz Kft.
1117 Bp, Bogdánffy u. 3.
Tel.: 209-4743
Trade Hardsoft Kft.
1132 Bp, Victor Hugo 18-22.
Tel.: 349-0121
Albacomp Rt.
8000 Székesfehérvár, Mártírok útja 9. Tel: 22/315-414
Eurocat Kft.
6728 Szeged, Napos u. 7.
Tel: 62/488-455
Castan Bt.
5900 Orosháza, Tas u. 15.
Tel.: 68/ 411-952
C Mark Kft.
6723 Szeged, Sándor u. 1.
Tel.: 62/ 494-044
Netex Kft.
3530 Miskolc, Corvin út 4.
Tel.: 46/ 411-094
Média Markt
1191 Bp, Üllői út 201-231.,
Tel.: 347-1650
Office Depot
1152 Bp, Szentmihályi út 131.
Tel.: 414-2367
Cora áruházak
(Törökbálint, Budakalász, Fót)

10 napos SPANYOLORSZÁGI nyaralás 2000-ben.

A Samsung október 10-től november 15-ig minden az akcióban szereplő monitorhoz egy utazást ad ajándékba a West Travel szervezésében. Ebben az akcióban **nincs sorsolás, minden résztvevő elutazhat**, aki az alábbi termékek közül vásárol az akció ideje alatt:

SyncMaster 750p
SyncMaster 950p
SyncMaster 1000p
SyncMaster 700IFT
SyncMaster 900IFT

A termék megvásárlása után küldje be a üzletben kitöltött adatlapot, valamint a számla (csak névre szóló áfás számlát tudunk elfogadni) és a garancialevél fénymásolatát 1999 november 30-ig a következő címre:

Samsung Electronics Magyar Rt.
Marketing osztály
Budapest, 1039 Lehel u.15-17.

(Kérjük, hogy a borítékon tüntesse fel: MENNI FOG!)

Ezután a Samsung Electronics Magyar Rt. kiküldi a West Travel utazás részleteit tartalmazó információs anyagot és egy utazási utalványt, mely feljogosítja az utazás igénybevételére.

Az utalvánnyal, az eredeti számlával és a garancialevéllel fáradjon be a West Travel budapesti irodájába, ahol beválthatja az utalványt – legkésőbb 2000. január 15-ig.

West Travel

A határidő lejárta után ajánlatunk érvényét veszti.

Ha valaki más utat választana személyenként 1db utalványt beszámít a West Travel 18.000 Ft értékben bármilyen utazás árába. A West Travel utazási iroda jelentős kedvezményt biztosít további egy utas számára.

Az utazás személyi jövedelemadó köteles. Az utalvány értéke készpénzre nem váltható be, és az utalványok értéke nem vonható össze.

SAMSUNG
monitorok

MIKLAND :-)
COMPUTER
MÍNŐSÉG MINDENáron!
MATROX G400 32MB SGRAM OEM DUALHEAD 39.990,-
TEAC 32x ATAPI CD-ROM 9.400,-
PLEXTOR 40x SCSI CD-ROM 19.900,-
YAMAHA 6416 CD újraíró 46.900,-
PLEXTOR 44/2/20 CD újraíró 45.900,-
PLEXTOR 8/20 CD író OEM 66.900,-
MATROX MARVEL PAL 49.900,-
DIAMOND V770 TnT2 16MB 23.900,-
ASUS V3800 53.900,-
Magyar feliratos DVD filmek teljes választéka, mindenkinél kedvezőbb áron!
Telefon: 375 3716 Fax: 214 5183
mikland@mikland.hu, www.mikland.hu
1012 Budapest, Attila út 117.
YAMAHA
PLEXTOR
AGP
CE

EP-3VBA
ATX, PPGA370-VIA Apollo Pro Plus
Intel Celeron 533 Mhz-ig!! (66*8) 66/75/83/100/112/133 Mhz
Ultra-DMA-66, 4 PCI, 1 ISA, 1 AGP, 1 AMR
3 DIMM, max 384 Mb RAM, 2 USB port
Hardware monitoring, DIP switch konfiguráláshoz
EP-3WXA4(Y), 3WXM4
ATX, PPGA370 - Intel i810 (828110DC100/GMCH)
Intel Celeron 533 Mhz-ig!! (66*8) 66/75/100
Ultra-DMA-66, 5 PCI, 1 AMR, 2 DIMM, max 512 Mb RAM,
feszültségszabályozás a BIOSban!, 2 USB
integrált Intel i752 2D/3D VGA 4MB cache, AC97 hangmodul
(Y) integrált Yamaha PCI744B változat
3WXM4 - MicroATX változat (3 PCI)
EP-MVP3G2
ATX, Super7, VIA MVP3
AMD K6-2, K6-III, Intel Pentium MMX, Cyrix, Rise
66/68/75/83/95/100/112/124/133 Mhz busz 1,5x-5,5x szorzó; 1,8V-3,2V közötti 0,1-es lépésekkel
UltraDMA-66, 5 PCI, 2 ISA, 1 AGP, 3 DIMM, 2 USB
Hardware monitoring, DIP switch
EP-BX3
ATX,
Slot1 - Intel BX 66/75/83/100/112/133 Mhz
Intel Pentium III PII, Celeron 233-700 Mhz-ig!! (100*7) 3 DIMM, max 768 Mb RAM,
2 USB port, UltraDMA-33, 5 PCI, 2 ISA,
1 AGP LM78 Hardware monitoring,
Windows 2000 tesztelt!
NORTON AntiVirus
NORTON Ghost
Az EPOX alaplapokhoz ajándék Symantec Norton AntiVirus és Norton Ghost szoftverek járnak!*
EPoX
2 ÉV GARANCIA
SVED
Kizárólag viszonteladókat szolgálunk ki!
SVED
Az OEM disztribútor
1143 Budapest, Francia út 38/b. Tel.: 469-8000 Fax: 469-8009
E-mail: hwsales@sved.hu http://www.sved.hu
*amely termék dobozán a Norton embléma látható

FEFO PC-k pontosan az Ön igénye szerint ...

A FEFO Computer ajánlatai

Nem olyan biztos, hogy érdemes otthon PC-t barkácsolni! A FEFO ingyenes szaktanácsadással, *hozott igények* alapján, szakszerű körülmények között elkészíti és leteszteli az Ön számítógép konfigurációját, melyet 3 év teljeskörű garanciával vásárolhat meg!

FEFO Basic *...az alap'os*

Basic BE
Celeron® CPU 366MHz

Költségkímélő, kiváló minőségű alap PC irodába, otthonra. Multimédiásra bővíthető, teljesítménye és kapacitása növelhető.

- Intel/VIA AGP chipset
- 366 MHz Intel® Celeron® CPU
- 32 MB SDRAM, PC100
- 4.3 GB HDD, UDMA
- 4 MB RAM S3 AGP videó
- (hangkártya opcionális)
- (CDROM opcionális)
- 1.44 MB FDD
- 2s/1p/1PS2 port
- billentyűzet és soros egér
- AT minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

90.900,- +ÁFA
részletre: 22.750,- + 12x 9.100,-

Basic BX
Celeron® CPU 366MHz

Költségkímélő multimédiás PC irodába, otthonra. Korszerű ATX rendszer. Intel 810 chipset UDMA66, AC'97 hang.

- Intel 810 chipset alaplap
- 366 MHz Intel® Celeron™ CPU
- 32 MB SDRAM, PC100 DIMM
- 4.3 GB HDD, UDMA66
- Intel752 directAGP 2D/3D videó 4MB cache, dinamikus videó
- AC'97 sztereó hang, AMR slot
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- AMR modem opció
- 1s/1p/2PS2/2USB/1V/1A port
- PS2 billentyűzet és egér
- ATX minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

108.900,- +ÁFA
részletre: 27.750,- + 12x 10.800,-

FEFO Dexter *...a tudatos játékos*

Dexter DE
Celeron® CPU 400MHz

Optimális ár/teljesítményű PC otthonra, tanuláshoz, játékhoz, internethez. Kiváló hang- és videórendszer, modem.

- Abit BE6 alaplap UDMA66
- 400 MHz Intel® Celeron® CPU Bővíthető Pentium® III -ra
- 64 MB SDRAM, PC100
- 4.3 GB HDD, UDMA66
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- 8 MB nVidia RIVA Vanta videó
- SoundBlaster Live Value hang 4 hangszórós kimenet
- 56K, V90-es Voice PCI modem
- 2s/1p/2PS2/2USB port
- PS2 billentyűzet és egér
- ATX minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

179.900,- +ÁFA

Dexter DM
Celeron® CPU 400MHz

Nagy teljesítményű, minőségi audió/videó rendszer. Kiváló otthonra játékhoz, tanuláshoz, internethez.

- Abit BE6 alaplap, UDMA66
- 400 MHz Intel® Celeron® CPU Bővíthető Pentium® III -ra
- 64 MB SDRAM, PC133 DIMM
- 6.4 GB HDD, UMA66
- 40x CDROM, 1.44 MB FDD
- 16 MB MATROX G400SH videó
- AUREL Vortex 2 hang 4 hangszórós és digit kimenet
- 56K, V90-es Voice PCI modem
- 2s/1p/2PS2/2USB port
- PS2 billentyűzet és egér
- ATX ergo minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

222.900,- +ÁFA

Dexter DH
Pentium® III CPU 500MHz

Professzionális PC guruknak. Nagy teljesítmény, profi zenei audió, 3D videó és modem. DVD, Dolby Digital házimozi rendszer.

- Abit BE6 alaplap, UDMA66
- 500 MHz Intel Pentium® III CPU
- 128 MB SDRAM, PC133 DIMM
- 9.1 GB HDD UDM66, 7200RPM
- 32/6x DVDROM, 1.44 MB FDD
- 32 MB DiamondViperUltra videó nVidia TNT2, 4xAGP
- TurtleBeach Quadzilla hang 4 h. digit kimenet, Voyetra Midi
- 56K, V90-es Diamond modem
- 2s/1p/2PS2/2USB port
- PS2 billentyűzet és egér
- ATX ergo minitorony ház
- 2000 év megfelelőség
- 3 év teljeskörű garancia

295.900,- +ÁFA

Az INTEL, az INTEL INSIDE, a PENTIUM az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

1073 **Budapest**, Barcsay u. 6. Üzlet: 352-8870, Iroda: 461-8080, Szerviz: 461-8081, Fax: 352-1620, e-mail: barcsay@fefo.hu; 1122 **Budapest** Krisztina krt. 11. Tel: 202-6002, Tel.+Fax: 355-0047, e-mail: krisztina@fefo.hu; 7621 **Pécs**, Munkácsy M. u. 9. Tel: (72) 326-318, Tel.+Fax: (72) 326-186, e-mail: pecs@fefo.hu; 6722 **Szeged**, Gogol u. 4 Tel.: (62) 424-719, Tel.+Fax: (62) 422-386, e-mail: szeged@fefo.hu; 9022 **Győr**, Stelczer. u. 3. Tel.+Fax: (96) 311-725, e-mail: gyor@fefo.hu; Aktuális árlistánk letölthető a **www.fefo.hu** web címről. Nyitvatartás hétfőtől péntekig 9-17 óráig.

ÚJ ALKATRÉSZ ÁRAK

PII ABIT BX6 2.0 - 28.240.-
PII ASUS BX 440 - 27.040.-
PII 333A CELERON - 13.440.-
PII 433A CELERON - 19.200.-
PII 400 KLAMATH - 37.200.-
PIII 450 KATMAI - 44.440.-
4.3 GB SEAG. HDD - 20.400.-
6.4 GB Q. EX HDD - 23.920.-
8.4 GB Q. CR HDD - 27.680.-
13 GB Q. CR HDD - 32.400.-
ASUS V3800 FULL - 42.880.-
MATROX G400 32MB - 39.840.-
DIAMOND V770 TNT2 - 35.840.-
VOODOO3 2000 OEM - 20.400.-
VOODOO3 3000 OEM - 28.000.-
MITSUMI 4/2/8 CD-RW - 41.200.-
SONY 40x CDROM - 9.899.-
ASUS 40x CDROM - 10.240.-
PIONEER 6x DVD - 19.300.-
MIDITORONY ATX - 7.040.-
SB LIVE! - 12.000.-
56.6 belső MODEM - 5.200.-
A4 SZÍNES SCANNER - 12.320.-

Olivetti JP70 akkus notebook PRINTER br. 24.999.-
Canon BJ 10EX akkus notebook PRINTER lapadagolóval br. 39.999.-

HASZNÁLT ALKATRÉSZ ÁRAK (BRUTTÓ)

P-I alaplapok: 7.500.-tól
P-I procik: 2..499.tól-
4MB EDO RAM: 1.500.-
8MB EDO RAM: 3.000.-
16MB EDO RAM: 6.000.-
Használt HDDk: 6.000.-tól
pl.:1,3 GB HDD: 13.499.-
12x Samsung CD 6.500.-
14" VGA: 10.000.-tól
14" SVGA: 16.000.-tól
15" DIG. SVGA: 22.000.-tól

DIAMOND MULTIMEDIA
Voodoo I: 9.999.-
Voodoo II: 15.999.-
Viper V550 PCI/AGP/TV: 16.990.-
BRUTTÓ

SAMSUNG
74 PERCES ÍRHATÓ CD: 265.-
80 PERCES ÍRHATÓ CD: 350.-

- COMPAQ -
Intel P133
PI alaplap
16 MB RAM
1 GB HDD
1,44 FDD
S3 1MB
Babyhaz
Win95 bill.
mouse
bruttó **32.000.-**

Intel 233MMX
586 VIA 512
16 MB RAM
4,3 GB HDD WD
Cyber 48x CDROM
S3 Trio 1MB
1,44" FDD
Minitorony AT
Win95 bill.
mouse
SB Pro
nettó **65.680.-**

Intel PII 400A Celeron
PII Aristo All
64MB SDRAM pc100
4,3GB Seagate
Sony 40x
S3 Trio3D AGP 4MB
1,44" FDD
Minitorony AT
Win95 bill.
mouse
SB Pro
nettó **109.360.-**

SZOFTVER ÁRAK

WorldCup 98:	5.499.-
NHL 99:	7.499.-
Quake (Offering):	4.999.-
Worms 2:	4.999.-
Carmageddon 2:	3.799.-
Colin McRae Rally:	5.799.-
Diablo Hellfire:	3.799.-
Dune2000:	5.499.-
NFSII-SE:	3.999.-
TOCA:	7.499.-
SWAT 2:	4.999.-
SIN:	7.999.-
StarWars Dark Forces:	4.999.-
StarWars Mysteries:	2.999.-
Rainbow Six:	6.499.-

Intel PII 400 Klamath
PII Abit Bh6 ATX
64MB SDRAM pc100
8,4GB Quantum HDD
Asus 40x CDROM
DiamondViper V550
Miditorony ATX
1,44" FDD
Win95 HUN bill.
Winauto98 mouse
SoundBlaster 16
nettó **162.120.-**

Intel PIII 450 Katmai
PII Abit Bx6 2,0 ATX
128MB SDRAM pc100
13GB Quantum
Pioneer 6xDVD
DiamondViper V550TV
Miditorony ATX
1,44" FDD
Win95 HUN bill.
Winauto98 mouse
SoundBlaster LIVE! Full
nettó **225.040.-**

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.
MONITOR SZERVÍZ rövid határidővel
Számítógépek átépítése, javítása, bővítése GARANCIÁVAL!

A fenti konfigurációkhoz ajánlott monitorok:
14" Sunshine - 27.000.-
15" Likom dig. - 32.000.-
15" Belinea dig. - 36.400.-
15" Proview TFT - 220.000.-
17" MAG D700 - 58.000.-
17"SAMSUNG SYNC710S - 77.500.-

30.000.- Ft feletti vásárlás esetén OTP HITEL igényelhető, akár kezes nélkül is, max. 45 perces helyszíni ügyintézéssel!

Vidéki vásárlóinknak POSTAI UTÁNVÉTES vásárlási lehetőség!!

EX TREME COMPUTER

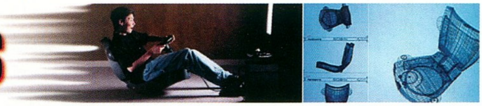
Budapest 1065, Podmaniczky u. 2.
A Nyugatitól és az Arany J. u-tól 2 percre, a 73-76-os troli megállójával szemben!

Telefon és Fax: 302 8688
Rádiótel: 06 20 921 8686
06 20 980 8265

Nyitva: H-P 09:00-21:00

Áraink tájékoztató jellegű nettó árak, az aktuális árakért kérjük telefonáljon!

Hardware news



BEVEZETŐ

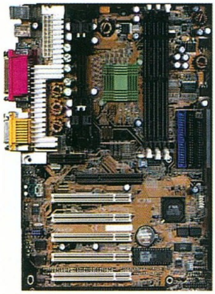
Mostanában úgy érzem, hogy a fejlődés egyre inkább látszólagosan gyorsul. Még mindig megvan a Voodoo2-m és a „sima" TNT-m, és még jó, hogy nem vettem mindenből egy verziószámmal nagyobbat, hiszen már nyakunkon a még újabb változat. De. Nem is éreztem szükségét váltani, a játékokkal nem volt semmi gond. (Be kell ismerni persze, hogy nem vagyok „hardcore Quaker", de nem csak a Quake létezik.) Valahogy olyan érzésem van, hogy a sebességnövekedés nem volt olyan mértékű, ami mindenféleképpen indokolta volna a váltást. Lehet, hogy az újabb cuccok meghozzák a kívánt hatást, de... Ugyanezt mondhatom a processzorokról is. (Ami fontos, a jó sok memória; sajnos, ez épp mostanában jó drága mulatság lett.) Jobb szeretem, ha valami igazán újat találnak ki, nem az előző verzió adatait szorozzák be valamilyen értékkel.

(Mielőtt még belekezdenék, engedjetek meg még egy rövid bejelentést. Hosszas tipródás után egyre inkább úgy tűnik, hogy a munkám mellett nem lesz időm a rovat vezetésére. Most már tényleg meg kellett húznom a határt, tehát viszlát hardware hírek, viszlát kedves olvasók!)

ALAPLAPOK

ASUS K7M

Eddig nem nagyon írtam olyan alaplapról, amelyet az AMD új üdvöskéjéhez, az Athlonhoz fejlesztettek ki. Az ASUS új terméke a K7M névre hallgat, és azoknak készült, akik hisznek az AMD Athlon erejében. (Sajnos, most már olyan időket élünk, hogy nem elég egyfajta alaplapot megvenni, és aztán abban kipróbálni egy ilyen (Intel) vagy egy olyan (AMD) processzort, majd dönteni, hogy melyik nekünk a jobb.) Az alaplap technikai jellemzői:



Processzor foglalat: SlotA, AMD Athlon processzorok fogadása (500 - 1000 MHz)

Chipset: North Bridge: AMD 751 chipset (AGP / PCI / memóriavezérlő), South Bridge: VIA VT82C686A PCIset, PCI SuperI/O integrált periféria-vezérlő.

AGP interfész: AGP 2.0 kompatíbilis (AGP x 1 és AGP x 2 módok).

Órajel szorzók és busz sebesség: a szorzó a CPU-tól függ (automatikus), az ún. „Master" busz frekvencia 90, 95, 100, 101...125 (1 MHz-es lépésekben), 133, 140, 150 MHz lehet.

IDE interfész: UATA 66 (66 MB/sec-os adatátvitel).

Multi I/O: 1 párhuzamos port (SPP, EPP és ECP támogatás), 2 UART kompatíbilis soros port

Memória slotok: Három DIMM slot, maximum 768 MB-ig.

Bővítő rések: 4 PCI, 2 ISA, 1 AGP vagy 5 PCI, 1 ISA, 1 AGP (opcionális), vagy 6 PCI, 0 ISA, 1 AGP (opcionális), tehát az alaplap több verzióban érhető el.

Az alaplap CD-jén a szoftverek választékában megtalálhatóak a szükséges driverek és segédprogramok (például a VIA Ide miniport driverek, az audio driverek, az „ASUS PC-probe", amellyel monitorozhatjuk az alaplapon a különböző feszültség- és hőmérsékletértékeket), valamint az Acrobat Reader, a PC-Cillin98 vírusellenőrző, továbbá a Yamaha YXG50 és XGStudio (ez utóbbiak segítségével pl. midi fájlok lejátszásához kapunk „SoftSynthesizer"-t és Mixer programot).

Egyéb jellemzők: Wake-on-LAN, Wake-on-Ring (tehát a gép „elindítható" hálózatról vagy modemmel), AMR interface, alaplapi AC'97 Audio CODEC, 4 db USB port (a hátsó panelen és az alaplap közepén).

Nos, hogy ne csak pusztán a száraz adatokra hagyatkozzunk, néhány gondolat az AMD K7M-mel kapcsolatban:

Ahogy az a képen is látható (remélem), meglehetősen nagy hűtőbordát helyeztek el a processzorfoglalat bal oldalán, mivel az 5 „voltage regulator" itt található. A tesztek szerint (amelyeket 500 MHz-es processzorral végeztek) a Front Side Bus sebességét nem lehetett 114 MHz fölé vinni.

GRAFIKUS KÁRTYÁK

3Dfx Velocity 100

Velocity 100? Ez mi lehet? A 3Dfx is az OEM-ek felé fordult. Mi is kell az OEM-eknek? Olyan videokártyák, amelyek az üzleti alkalmazásokban jól teljesítenek (tehát a 2D-s teljesítmény és a képminőség számít), és ami a legfontosabb: olcsók és megbízhatók. A 3Dfx új kártyája mindegyik feltételnek megfelel. A Velocity 100 50 dolláros Voodoo3 8 MB memóriával és 300 MHz-es RAMDAC-kal. Csakúgy, mint az ebben a kategóriában mozgó többi kártya esetében (Matrox Productiva G100 vagy ATI Rage IIC/Pro), a 3D csak egy kis opcionális adalék.

ATI Rage Fury MAXX

Az ATI bejelentette legújabb grafikus kártyáját, amely az első duál processzoros, 64 MB memóriával felszerelt kártya a piacon. A Rage Fury MAXX két Rage 128 Pro processzort tartalmaz, legfeljebb 500

megapixel/másodperces teljesítményre képes. (Ez a „fill rate" érték, vagyis a másodpercenként renderelt textúrázott pixelek száma.) A kártya nagy erőssége, hogy a teljesítménye extra nagy felbontásokban (pl. 1600x1200) sem esik vissza túlzottan. A két processzor párhuzamos működtetéséért a „Multiple Asics" (MAXX) technológia a felelős. (A leírás szerint az egyik chip rendereli a páros, a másik a páratlan sorszámú képkockákat, és mivel nincsenek közös erőforrások (pl. mindkét chipnek el van különítve a saját frame buffer memóriája), nem kell várnia a másik chipre.) Az év végén megjelenő kártya ára 299 dollár lesz.

GeForce DDR

Nem, a cím nem új GeForce chipet jelent, hanem azt, hogy egyre több gyártó jelenti be: GeForce-ra épülő kártyáját (lásd előző lapszám) DDR (Double Data Rate) memóriával szereli fel. Ilyen bejelentést tett például a Creative Labs vagy a WinFast is. (A DDR-ről annyit érdemes tudni, hogy segítségével a memóriába töltés sávszélessége megduplázható, tehát a „buffering" vagy a „texturing" jóval gyorsabb lesz, ami eddig a gyenge pont volt a grafikus processzor és a memória közötti

adatmozgások esetében.)

GigaPixel, újabb harcos a ringben

Az Egyesült Államok-beli GigaPixel cég 3D grafikus specialista. Új chipjük, a GP-1 az ún. „Giga3D" architektúrára épül. A processzoruk gyorsasága azon alapul (nagyon leegyszerűsítve), hogy ügyesen kiválasztja, mely pontok lesznek megjelenítve (pl. a nem takartak), és csak azokat rendereli, árnyékolja, textúrázza stb. A teljes Direct3D és

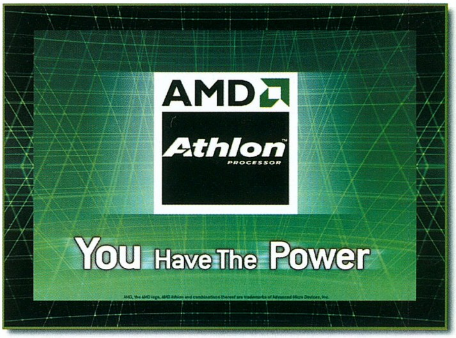
OpenGL kompatibilitás szinte már evidens. És ez még fokozható (bocs, de nem álltam meg néhány megjegyzést, ezért adom közre eredeti formában):

Full scene anti-aliasing (No speed penalty), szóval, a sebesség nem esik, ühüm...
32 bit color rendering, ez nem új...
Full Triangle Setup, hm.
Supports triangle strips and fans.
On chip Z buffer (24 bits), ez nem új
Specular highlights and diffuse shading
Alpha blending
Fog, Vertex and table based
128 bit wide internal bus
Low gate count
Extremely low memory bandwidth
Direct3D and OpenGL drivers
Supports all memory types, tessék?
Supports different CPU's (x86 and others)

Minderről annyit, hogy hiszem, ha látom. Egyre több kacsa repked itt, nem?

Nvidia Quadro spekulációk

A legújabb Nvidia driverben (3.34) érdekes szöveget lehet felfedezni, amely arra utal, hogy az Nvidia/ALI chip neve Crush lesz. Ezenkívül egy új név, a Quadro is megjelent, amelyről a következőket lehet tudni: A Quadro a GeForce chip nagyobb órajelen működő változata lesz (GeForce Ultra), és például az Elsa új Synergon III kártyája is ilyent fog tartalmazni. E kártyák teljesítménye már megközelíti (vagy talán le is hagyja) a komolyabb, munkaállomásokba szánt grafikus kártyákét (pl. Oxygen GVX1), viszont az ára kedvezőbb lesz.



PROCESSZOROK

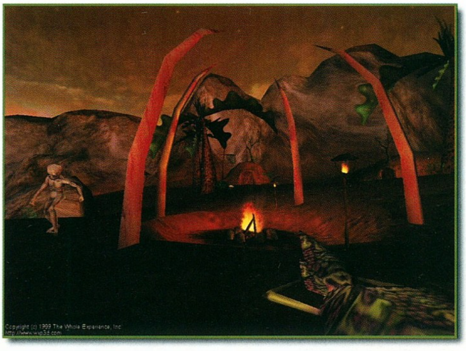
AMD SledgeHammer

Az AMD újabb adatokat közölt nyolcadik generációs processzoráról. Számomra újdonság volt már a K8 új keresztneve is: SledgeHammer. A tervek szerint a processzorban kibővítik az x86-os utasításkészletet a 64 bites móddal, megtartva a kompatibilitást a „régebbi", pl. 32 bites kódokkal. (Tehát az új processzoron fognak futni a Microsoft operációs rendszerei.) A SledgeHammer egyértelműen az Intel 64 bites processzorának vetélytársa kíván lenni, a felülről kompatibilitás előnyével. (Mivel (szerintünk) az Intel megoldása teljesen új architektúra, ott a meglévő alkalmazásokat sokkal nehezebb lesz átültetni az új platformra.)

A processzor másik újdonsága az ún. „Lightning Data Transport (LDT)", amely a rendszer busszal kapcsolatos, és 20-szoros növekedést eredményez pl. a sávszélességben az I/O eszközök felé. Az AMD az LDT-hez új chipsetet is tervez megjelentetni 2000. második felében.

Intel ITANIUM

Az IA-64-es név nem tűnt megfelelőnek az Intel szemében a 64 bites processzorcsalád számára, ezért átkeresztelték. Az új név: ITANIUM. (Volt az már Merced is...) Az első ITANIUM-okat leghamarabb 2000. közepe táján vehetjük kézbe.



VEGYES FELVÁGOTT

Avermedia TVPhone98 w/VCR

A fentebb említett név TV- és rádiótuner kártyát takar egyben. Távirányítót is kapunk hozzá, így a vezérlése kényelmesebb, valamint a készítők odafigyeltek a helyi beállításokra, azaz a TV csatornák beállítása menüben ott díszeleg: Hungary. Ha nem tudjuk, hova kapcsolgassunk, segít a 16 csatornás preview mód, amely a képernyőt 16 részre osztva felvillant egy-egy képet a 16 különböző csatorna aktuális műsorából. Csatlakozói segítségével videomagnóra is köthető, teletext program is jár hozzá.

Lóti
tothl@montana.hu

Viewsonic monitorok

TALLÓZÓ

VIEWSONIC ÚJDONSÁGOK AZ EZREDFORDULÓ JEGYÉBEN

A Viewsonic, a világ egyik leginnovatívabb monitor-gyártója az ezredfordulóra készülve szinte teljes termékpalettáját átdolgozta. Egyes modelleket új funkciókkal ruháztak fel, számos régebbi nyugdíjba vonult, és utódja jelent meg a kínálatban, valamint teljesen új típusokat is kihoztak az ősszel.

P810

A P810-est jelentősen átdolgozták, hogy még inkább megfeleljen a CAD/CAM/CAE és DTP felhasználók egyre komolyabb igényeinek. A 21"-os képcső ultra-finom pontráccsal és nagy felbontások mellett is magas képismétlési frekvenciával kombinálva predesztinálja ezt a monitort erre a feladatkörre. A P810-ben használt pontrács 0,22 mm széles, míg vertikálisan mindössze 0,13 mm-es pontokból épül fel, ami egyedülállóan éles, tiszta és az eredetinek teljesen megfelelő

képmegjelenítést eredményez nagy felbontásokban is. A P810 maximális felbontása 1800 x 1440 - és a valamivel alacsonyabb 1600 x 1200 felbontást képes 87 Hz-es képfrissítéssel, remegésmentesen megjeleníteni. A többi felbontás-képfrissítés kombináció is magáért beszél: 1800 x 1440 @ 73Hz, 1.1.1280 x 1024 @ 101Hz, 1024 x 768 @ 118Hz.

Az OnView® képernyőn megjelenő menü segítségével a monitor minden fontosabb paramétere kényelmesen állítható. Ezen belül a ViewMatch® menü segítségével a felhasználó a színhőfokot tudja állítani, és lehetősége van a színekre ezt egyenként is kezelni. A SuperClear képernyő technika újfajta foszforborítást és optimalizált üveget jelent, melyek révén a monitor 30%-al fényesebb képet és 10 százalékkal jobb színhűséget produkál a hagyományos képcsövekkel összehasonlítva. Mindez összességében a színek intenzitását és tisztaságát javítja. Az ARAG képernyőborítás több layerből áll, és a felhasználót zavaró fénytörés és csillanás (glare) effektusokat minimalizálja a kép minőségének lerontása nélkül.

A 2000. évre készülve természetes a ViewSonictól, hogy a monitor mind a TCO '99, mind az Energy 2000 szabványok minősítésének megfelel, így igen alacsony sugárzás-kibocsátási értékekkel rendelkezik, képe ergonómikus, az üzemeltetése energiatakarékos. A Plug & Play+ szabvány támogatásával a P810 installálása és konfigurálása könnyedén végrehajtható Windows 95 és 98 operációs rendszerek alatt, de a monitor a PC mellett a Macintosh-okkal is kompatibilis. A garancia a ViewSonictól megszokott három évre szól.

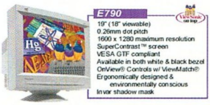
PF775

A 17"-os PF775 szinte a GF775 ikertestvérének mondható, bár található közöttük néhány lényeges eltérés. A PerfectFlat technikájú, 100 %-osan lapos képcső, az ARAG borítás és a kínált felbontások megegyeznek, viszont ez a monitor

0,25 mm-es pontokból felépülő SonicTron aperture grill pontrácsot használ. Ennek az a legfontosabb tulajdonsága, hogy minimalizálja a képernyő széle felé "megnyúló" képpontokból adódó torzítást. A SonicTron és a PerfectFlat technikák kombinációja teljesen torzításmentes képmegjelenítést garantál. A felbontások megegyeznek ugyan a GF775 által kínáltakkal, de a képismétlési frekvencia a PF775-ön minden egyes felbontásban valamivel magasabb: 1600 x 1200 @ 77Hz, 1280 x 1024 @ 90Hz, 1024 x 768 @ 118Hz, 800 x 600 @ 149Hz. A PF775 a TCO '99 mellett az Energy 2000 szabvány előírásainak is megfelel, és abban sem tér el a GF775-től, hogy a ViewSonic elsősorban professzionális grafikai alkalmazásokhoz ajánlja.

E790

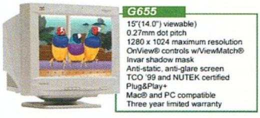
A ViewSonic a 19"-os E790-nel felfele bővítette ki olcsó kategóriás E2 sorozatát. Az E790 a professzionális kategóriában



megszokott képességekkel bír, árát a ViewSonic mégis alacsonyan tudta tartani. Az ebben az árkategóriában szokatlanul nagy felbontásokban is magas képismétlési frekvenciát nyújt, így költség-hatékony megoldást jelent CAD/CAM/CAE vagy Web design rendszerek kialakításakor, valamint üzleti vagy multimédia-alkalmazásokhoz. A 0,26 mm-es pontrács éles és intenzív képet garantál nagy felbontásokban is, melynek maximuma 1600*1280 képpont. A felbontás/képfrissítés kombinációk magukért beszélnek: 1600 x 1200 @ 76Hz, 1280 x 1024 @ 88Hz, 1152 x 870 @ 103Hz, 1024 x 768 @ 116Hz. A képcső kialakításakor ezúttal is alkalmaztak különleges technikákat a képminőség feljavítására: a SuperContrast üvegen és az Invar Shadow Maskon (az itt használt sajátos ötvözet jobban áll ellen nagy hőmérsékletnek, így megnöveli a képcső élettartamát, és tartósan jó képminőséget garantál) kívül az antisztatikus és tükröződésmentes képcsőborítás a fénytörés és glare zavaró hatásait minimalizálja. Az E790 ismeri a VESA GTF szabványt, így képes automatikusan beállítani a monitort a legjobb képminőséget szavatoló üzemmódra, de az OnView menü segítségével a felhasználó is kényelmesen tudja konfigurálni monitorát. Az E790 támogatja a TCO'99 és Energy 2000 szabványokat, továbbá Plug & Play+ kompatibilis. Fehér és fekete kivitelben is kapható. Ugyan a professzionális sorozat extra funkcióitól lecsupaszítva, ám megfizethető áron kerül forgalomba.

G655

A ViewSonic a G655-tel megfogalmazta a professzionális, de megfizethető árú 15 colos monitorról szóló elképzeléseit. Kulcsszavakban: 0,27 mm-es pontrács 1280*1024 pontos maximális felbontással. A G655 által kínált felbontás/képfrissítés párok magukért beszélnek: 1280 x 1024 @ 66Hz, 1024 x 768 @ 87Hz, 800 x 600 @ 110Hz, 640 x 480 @ 120Hz. A lapos képcső SuperContrast üvegezéssel kombinálva kontrasztos, éles, színhű és torzításmentes képet eredményez. Az ARAG borítás minimalizálja a fénytörést és a glare effektusok zavaró hatását, míg az Invar Shadow Mask használatával a képcső élettartamát növelték meg, ezzel garantálva a hosszú távon is jó képminőséget. Az OnView menü használatával a monitor kezelése, konfigurálása rendkívül egyszerű. A TCO'99 és a Plug & Play+



szabványok támogatása, valamint a 3 év garancia természetesnek mondható.

(x)

Pixel Multimédia
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu
INFO

Leadtek® WinFast®
vezető grafikus gyorsító márkanév az nVIDIA vezető chipjével
WinFast® 3D S320 II
Formula One 3D Champ
RIVA TNT2
Kimagasló 3D élmény 250M pixel/mp
és 5M háromszög/mp átvitellel
Az Intel Pentium III Katmai új utasításaira
és a 3DNow!-ra optimizálva
300MHz RAMDAC felbontás
2048*1536 High Color, 60 MHz-ig
Video-gyorsító DirectShow™ -hez,
MPEG-1 és MPEG-2
DDWG kompatibilis,
digitális kimenet (opcionális)
Microsoft® Direct3D™
és OpenGL™ ICD
Windows 9x/NT-hez
2/4-szeres AGP interfész
Leadtek®
We Make Dreams a Reality
Speed Runner
*Grafikus órajel-állítás
*Memória órajel-állítás
Nagyteljesítményű hőleadó hűtők
*A stabil tuningoláshoz
Egyedi feszültségszabályzó
*A stabilabb rendszerkörnyezet eléréséhez
*a 2/4-szeres alaplapi AGP-sebbesség beállításához
WinFast® 3D S320 V
All the Thrills without the Frills
128-bit TwiN-Texel architektúra
OpenGL implementáció
250 Mhz RAMDAC 1920*1200
felbontás 75 Hz True Color
és INDEO video gyorsítás
Leadtek®
WinFast® 3D S325
Sky Scorching AGP
Kimagasló 3D élmény 250M
pixel/mp és 5M háromszög/mp
felbontás 75 Hz True Color
Digitális és NTSC/PAL kimenet
Növelhető teljesítmény
Speed Runner-el
2/4-szeres AGP
Leadtek
We Make Dreams a Reality
J-S JAZZ
hangfalrendszerek
Rockfire™
Játékvezérlők
A létező leghatékonyabb
játékvezérlő szoftver!
Felhasználóbarát,
egyszerű alkalmazás.
Az összes játékvezérlőt kezeli.
Egyedi beállítások.
Megjegyzi az utolsó 10
játék- és vezérlőbeállítást.
A digitális eszközöknél
nincs szükség kalibrálásra.
Minden USB-s eszközzel használható.
Game Wizard
Rockfire
Certified
Standards
Halberd Knight
Programmable
Rockfire
Kelly-Tech
"Vezető ár/minőség mutatójú termékeket forgalmazunk."
Kelly-Tech Kft., 1139 Budapest, Üteg utca 6. Telefon: 350-1246, Fax: 349-6477 E-mail: sales@kellytech.hu Web: www.kellytech.hu
Minden márkanév és logo a megfelelő cég hivatalosan bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva!

Umax Astra 2100U

TALLÓZÓ

A UMAX új termékskálájában most is találhatunk olcsóbb kategóriás, elsősorban otthoni felhasználásra szánt, de jó minőségű scannereket. A 2100U a tavaly bemutatott 1220U-t váltotta fel. A legújabb típus természetesen új kényelmi szolgáltatásokat is kapott. A készüléken található három vezérlőgomb, melyekhez külön-külön beállítható, makró-szerű funkciók tartoznak, azaz

egyetlen gombnyomással többlépcsős feladatokat tudunk megoldani. A Scan gomb az általunk definiált méretű képet viszi be a számítógépünkbe. Természetesen megadhatjuk, hogy a scanner milyen felbontást, színmélységet stb. használjon, továbbá hogy a gépünkre telepített grafikai programok közül melyikben nyissa meg a beolvasott képet. A Copy gomb virtuális fénymásolóvá alakítja gépünket. A beállítások során meg kell adnunk a célnyomtatót, mely akár hálózati is lehet. A harmadik gomb funkciója alapállapotban szövegfelismerésre (OCR) van beállítva. Egy gombnyomással közvetlenül az OCR szoftverbe olvastathatjuk be az anyagot. Ugyanitt lehetőségünk van a beolvasott dokumentum e-mail-ben való továbbítására is.

Az angol nyelvű meghajtó szoftver (Win/Mac) mellé a forgalmazó magyar nyelvű meghajtót (Windows) is ad. A CD-ken a driver mellett több, igen jól használható programot találhatunk, például fotóalbum, képretusáló, szövegfelismerő program stb. A készülék mellé jár még az Adobe PhotoDeluxe grafikai program. Ez a jól ismert Photoshop leegyszerűsített változata, kimondottan otthoni felhasználóknak találták ki. Közvetlenebb, szemléletesebb grafikus kezelőfelülettel rendelkezik, képmanipulálási lehetőségeiben pedig alig tér el a nagytestvértől.

A tapasztalatokról. A készülék üzembe helyezése igen egyszerű, néhány perc alatt működésre bírható. Sajnos az USB kábel méretével - akárcsak az 1220-as esetében - most is spóroltak. A készülékhez kapható diafeltét (UTC 2100) segítségével áttetsző hordozóanyagú képeket is bevihetünk gépünkbe. Ez a feltét árát és teljesítményét tekintve szintén otthoni (nem DTP-s) felhasználásra készült. 35 mm-es diáról jó közepes, negatívról gyenge minőségű képet sikerült scannelni vele. Belátható, hogy csak nagyobb méretű film vagy dia esetén lehet jó minőséget elérni vele. Fényképről és nyomdai anyagról viszont kimondottan szép, részletgazdag képet produkált, ami szerényebb DTP-s felhasználáshoz, WEB-re, multimédiás alkalmazásokhoz kitűnően használható.

SakmaN

Partners Hungary Kft.
1149 Budapest,
Angol u. 32.
Tel.: 221-5123 Fax: 251-6127
INFO

Leadtek WinFast TV 2000

TALLÓZÓ

A Leadtek WinFast TV 2000 többfunkciós TV- és rádióvevő, valamint mozgó- és állókép digitalizáló eszköz. A kártyára épített szélessávú kombinált tuner biztosítja a televíziós és FM (URH) rádióműsorok vételét. Álló- és mozgókép rögzítésére egyaránt alkalmas, ez a funkciója a belső tunerről és külső jelforrásból is használható. A kezelőszoftver a mozgóképet AVI formátumban menti le a merevlemezre. Ennek tömörítési módját (CODEC) mi is beállíthatjuk, a Windows alá

telepített bármelyik driver kiválasztható. A képméret és a színmélység is szabályozható, a tesztgépen (Celeron 333) 320x240-es felbontásban gyakorlatilag framedrop nélkül tudtam videót rögzíteni.

A kártya PAL szín és BG/DK hangszabványú TV műsorok vételére alkalmas, ezt a kezelőszoftverben be is kell állítanunk. A BG/DK hang támogatása fontos, Magyarországon ez a kétféle hangnorma használatos: a kábeltévés rendszerek 5,5 MHz-es, a földi műsorszórásban pedig 6,5 MHz-es hangvivőt használnak. Itt további lehetőségként többféle NTSC és SECAM szabvány is kiválasztható, ezeket megfelelő jel hiányában sajnos nem tudtam kipróbálni (lehet, hogy működik). A kártya a hagyományos TV-vevőkészülékekhez hasonló OSD rendszert használ a különféle funkciók megjelenítésére (piros-zöld overlay). A szokványos adatok mellett lehetőségünk van a TV-adók nevének kiíratására is, ezeket a műsorok beállításakor nekünk kell a megfelelő helyre beírni.

A termék dobozában találunk teletext dekóder szoftvert, amely a TV műsorok teletext adásának vételét teszi lehetővé. A teletext programban kicsit trükközni kell a magyar karakterkészlet elővarázsolásával, de (egyelőre) a helyes megjelenítés csak így oldható meg. Külön kényelmi szolgáltatás az infravörös távirányító, amellyel gyakorlatilag minden funkciót el tudunk érni. Ezek közé tartozik a kártya szoftverének elindítása (ON/OFF), a műsorok behangolása, a hangerő és a képjellemzők állítása, a csatornaváltás stb.

A kártya minden szempontból igen kellemes benyomást keltett, egyetlen hiányosságaként a meglehetősen szerény dokumentációt tudom csak megemlíteni. A forgalmazó ígérete szerint ez orvoslásra kerül, mivel minden Leadtek termék mellé készül magyar nyelvű használati utasítás.

SakmaN

Kelly Tech kft.
1139 Budapest,
Üteg u. 6.
Tel.: 350-1246 Fax: 349-6477
www.kellytech.hu
INFO

Microsoft Natural Keyboard Pro

Az első reakció a Microsoft hardware termékeire az egeres kezdetek óta alapos változásokon ment keresztül. Ma már a legkitartóbb Bill Gates ellenes aktivisták is hajlamosak elismerni, hogy ezek a ketyerék bizony nemcsak megállják a helyüket, de gyakran kategóriájuk legjobbjainak tekinthetők.

Ha minden igaz, a MS 1995-ben, a Win95 megjelenése tájékán hozta forgalomba radikálisan új designú billentyűzetét, amelyet a Natural jelzővel illetett. Az alfanumerikus billentyűzetet középen megtörték és meghajlították, valamint kissé átrendezték a gombokat, és megjelentek kedvenc winkey-eink. Ez, na meg a kicsit magas ár sok Doom-rajongót elriasztott a vásárlástól.

A magam részéről cikkírói tevékenykedésem során jutottam arra a következtetésre, hogy a MS mérnökeinek igaza volt. Amikor a gép előtt ülsz, a kezeid természetes tartása pont

illeszkedik a Natural Keyboardra, míg lapos billentyűzet esetén természetellenes módon kifelé kell csavarnod a csuklóidat, ami hosszas gépelés (cikkírás...) alatt igencsak megterhelő, és fájdalmakat okozhat. Ráadásul a MS-féle billentyűzetet pont akkor tudod a legkényelmesebben elérni, ha a helyes testtartásban ülsz a székeden.

Az első Natural keyboardot a kicsit összehúzott Elite változat (ilyent sikerült nekem is nagy nehezen beszereznem) hamarosan követte; a megváltoztatott kurzorbillentyűzetet sokan kritizálják, de meg lehet szokni - Quake3-hoz meg a WASD billentyűk jobban kézre esnek.

A kritikákra hallgatva, valamint napjaink divathullámát meglovagolva a MS visszatért az eredeti billentyűkiosztáshoz a Natural Pro típus esetében, viszont hozzáadott további 19 gombot. Ezek elsőre feleslegesnek tűnhetnek, de a gyakorlati használat bebizonyította, hogy hasznos újítások. Az első hat gomb (Back, forward, stop, refresh, search, favorites) a Netezést hivatott segíteni; tapasztalt éjszakai baglyok tudják, hogy a böngészés is fárasztó, és az ember igyekszik minimalizálni az egérmozgatásokat (természetesen görgőt használunk a scrollozáshoz :).

A következő két gombbal a böngésző és a levelezőprogramot indíthatjuk el, a hátsó hét gomb pedig a Windows multimédiás lejátszó-programjaihoz használható. Van még My Computer, Calculator és Sleep gomb is.

Persze a gombok egy részét át is lehet konfigurálni a mellékelt programmal, és itt jön a legjobb: a közutálatnak örvendő, állandóan véletlen leütéseknek áldozatul eső Windowsos funkciógombokat, sőt, a Caps Lock billentyűt is le lehet tiltani! Íme a bizonyíték, hogy a MS is képes önkritikát gyakorolni.

Egyszóval nagyon kényelmes és hasznos, meg merem kockáztatni, hogy a legjobb billentyűzet a piacon. És a beépített USB Hubról még nem is szóltam. Ezt a cikket persze rajta írtam, csak az a baj, hogy vissza kell adni...

Laa-Yosh

Sennheiser Surrounder Pro

Családom legkisebb tagjai csodálkozva néztek rám és a kezemben tartott valamire. Felnőtt korú ismerőseim csak mosolyogtak rajtam, mikor leültem a számítógép elé, és magamra öltöttem a „felszerelést". Én azonban mégis elégedett voltam.

Ennek oka a vállaimon nyugvó teher, amely nem más, mint a Sennheiser Surrounder Pro. A hangzatos név sajátságos hangszórórendszert takar. Valószínűleg más felhasználó is hasonló cipőben jár, mint én: nincs elég helye az igényeinek megfelelő hangzás kialakítására. Akkor pedig minek a drága négycsatornás hangkártya? Fejhallgatót mással is meg lehet hajtani. A Surrounder Pro azonban olyan, egy személyre szabott négycsatornás hangszórórendszer, amely nem igényel komoly telepítést, és mégis kellemes hangzást biztosít. Az U alakú, vállra rakható keret négy hangszórót tartalmaz, két 1 wattosat elöl, két 5 wattosat hátul. A teljesítményen kívül a leadott frekvenciatartományok is különböznek, az első hangszórók inkább a magas hangokat, míg a hátsók a mélyeket szolgáltatják. A szerkezet ettől függetlenül nagyon kellemes térhangzást

tud biztosítani, legfőképpen azért, mert a hangszórók szinte közvetlenül a fülek mellett helyezkednek el, így nem kell nagy teljesítményt alkalmazni, és a környezet sem zavar. Megfelelő (nem túlzottan nagy) hangerőt alkalmazva ez utóbbi állítás fordítva is igaz.

A cucc tartozéka az a masszív, távirányítónak is nézhető doboz, amely azonban jóval több egyszerű kezelőszervnél, mivel DSP Pro nevű hangprocesszort és Dolby ProLogic dekódert tartalmaz. Ezzel az alkalmazhatóság köre kibővül a hagyományos, kétcsatornás rendszerekre is, így pl. videót is lehet vele hallgatni. Működésének alapja ugyanaz a HRTF (Head-Related Transfer Functions) rendszer, amelyet a Sensaura is használ (lásd Yamaha Waveforce kártyák). A HRTF lényege, hogy – mivel két füllel hallgatunk – elég két hangszóró is a tökéletes térhatás eléréséhez. A kulcs a hallójáratokban rejlik (melyeket ezért is kell gyakran megmosni :). Ennek megfelelően a DSP elsősorban fejhallgatóknak (kettőnek) állítja elő a megfelelő jelet. Persze a Surroundert is hozzá lehet kapcsolni, ekkor a hátsó csatornák monóban szólnak.

A gyakorlat nagyjából igazolta az elméletet. Furcsa kinézete ellenére a szerkezet jó térhangzást biztosít játék és DVD esetében is. Zenehallgatásra sem utolsó, kifejezetten kellemesen adja vissza a koncertfelvételeket. Az erősítő alapzaja, amely a hátsó hangszórókból jön viszont kicsit zavaró. Az egész cucc nagyon könnyű, így viselése hosszabb távon sem fárasztó. Akinek nincs lehetősége hangszórókkal telepakolni a lakását, és nem tartja cikinek a használatát, annak a 63 ezer forint plusz áfa meg is éri (a dekóder nélküli változat 41 ezer forint plusz áfa).

Nagy Zoltán

BaSys Kft.
2040 Budaörs,
Építők u. 2-4.
Tel.: 06-23-415-541
www.basys.hu

INFO

ECOBIT NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Need for Speed Roadszeptemberi nyertesei:

A győztesek:

- kormányt nyert: 325

- matchboxot nyert: 22, 42, 44, 53, 74, 88, 94, 102, 109, 121, 137,139,141,154,161,184,197,202,
209,227,244,269,287,301,314,375,393,415,426,441,445,456,457,499,512,
514,620,644,669,746,750,784,799,825,928,945,967,974,977,991,1012,

1036,1044,1056,1088,1092,1097,1098,1110,1119,1142,1153,1156,1168,1177,
1179,1196,1199,1212,1225,1227,1235,1239,1247,1251,1255,1269,1282,
1284,1285,1304,1316,1347,1354,1356,1359,1387,1394,1398,1422,
1435,1440,1449,1458,1463,1469,1475,1478,1491,1493

- poszter nyert: 5,17,27,171,198,304,459,604,997,1067,1172,1291,1366,1399,1460

Nyeremények átvehetők a kézikönyv bemutatása mellett az Ecobit Multimedia irodájában.

Üdvözli önt az ECOBIT Multimédia új mintaboltja
Megújult választékkal, magyar, angol és egyéb nyelvű újdonságokkal, és az év hátralévő részében rengeteg ajándékkal várjuk látogatóinkat!
DVD VIDEO
PC CD
PCCD újdonságok, klasszikus darabok multimédia hardverek
Rendeljen tőlünk postán!
A postaköltséget átvállaljuk!
Garantáltan a legjobb áron, meglepetés ajándékkal, elsőként juthat termékeinkhez!
Címünk: 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
Tel.: 351-3078, Internet: www.ecobit.hu

FlyVideo TV Tuner+ FM Rádió+Teletext +Távirányító+Digitalizálás/Pal BG, DK/ Ára:16800.-Ft+Áfa
Digitális USB Kamera/Video mail/Video phone Ára:11500.-Ft+Áfa
Külső USB TV Tuner 22500.-Ft/ CapView USB video grabber 9500.-Ft
FlyVideo
Multifunction TV card
LifeView USB RoboCAM
The Revolutionary USB CAMERA
EAST COMPUTER KFT
1107 BP.Ceglédi u.1-3 (Fészek áruház területén)
T/F:4313-439, 06-30-944-6650 E-mail: eastcomp@matavnet.hu
Postai utánvét / Faxbank árlista : 2-333-666 / 1660#

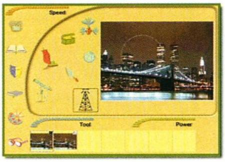
COMPSERV TRADE COMPANY
XIV. Bp.,Nagy L. kir. útja 168.
Tel.:36-36-36-1,25-15-777
ÁRLISTÁNK:
Faxbank: 2-333-666, 2130 ##,
www.iridium.hu/compserv95
Az árak változhatnak és nem tartalmazzák a 25% ÁFA-t!
CTC SZÁMÍTÓGÉPEK
1+4 ÉV GARANCIÁVAL!
JAZZ SPEAKERS
ASUS
Rockfire
Avant Guard
Silver Hawk III
5.200,-
3.200,-
12.200,-
800W PMPO J-7907
19.200,-
2000W PMPO J-9902
Dolby Prologic ready
DTK Computer
DTK SZÁMÍTÓGÉPEK
2+2 ÉV GARANCIÁVAL!

PixelView
PINNACLE SYSTEMS
WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu
32MB RAM
128 bites memória
32 bit szín
300MHz RAMDAC
2x/4x AGP busz
a legjobb áron
3D VGA + TV-tuner
az ideális kombináció
8MB, távirányító
FM rádió, AVI digi
teletext, VideoMail
RAGE 128 3D chip
16MB RAM
TV-tuner
Real Time MPEG2
hardver DVD
Pinnacle (MIRO) videó
digitalizálók és editorok
széles választékban

Software hírek

DEFORMER V2.0

Valósidejű képfeldolgozó és deformáló programokból nincs hiány a szoftverpiacon. A Stoik eddig megjelent programjai ugyancsak e klasszikus területet vették célba. A Picture Man v.3.0



Pro, a Morph Man v.2.01, számtalan Photoshop Plug-in után most itt van a Deformer v2.0. Mint a neve is mutatja, ez a program a képek gyors és valósidejű torzítására alkalmas. Alapban tizenkétféle torzítási mód (hooks, hammers, drills, brushes stb.) illetve a képtorzítások ún. morphing animációja a program szolgáltatása. Beviteli eszközként használhatunk szkennert (TWAIN), a grafikai adatok lehetnek TIFF, BMP, PCX, TARGA,

JPEG, GIF, PhotoCD, FlashPix, PSD és PNG képek, az animációk pedig Avi formátumúak. A Deformer kezelése egyszerű, a grafikusmenük, munkaeszközök használata pedig magukért beszélnek.

http://www.stoik.com

MICROSOFT DIRECTX 7.0 (4.07.00.0700)

Az érdeklődők az újság hasábjain már értesülhettetek a DirectX 7.0 megjelenéséről... A DX7 piacra dobását a nemsokára megjelenő Windows 2000 tette aktuálissá, és valószínűleg ott is marad a gépünkön fél évig. Jövőre ugyanis megjelenik a várva-várt DirectX 8.0 (lásd hírcsokor), amely a Silicon Graphics és a Microsoft közös fejlesztésének első gyümölcse.

http://www.microsoft.com

METACREATIONS ÚJDONSÁGOK

Az év eddig eltelt időszakában lendületes fejlesztési ütemet diktáló cég (jellemzően ez idáig háromszor annyi programot adott ki, mint pl. az Adobe és a Corel együttvéve) az összel sem pihent.

DANCE STUDIO V1.0

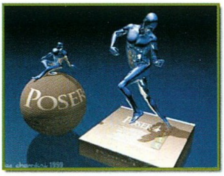
Lendületes zene, Country, Disco, Hip-Hop, Rock vagy éppen House stílusú fergeteges tánc, spot lámpák kavalkádja... mindez a monitoron. A Metacreations egyedülálló ún. "rhythm-action" alkalmazásának segítségével mindenkiből profi otthoni diszkós,

táncos, zenész vagy éppen koreográfus válhat. A programban található élethű "diszkós" mozgások és a különféle tánctílusok aprólékos kidolgozottsága természetesen nem a véletlen műve. A Metacreations szakemberei az egyes mozgásfázisokat szerződtetett profi táncosokra tapasztott érzékelőkkel digitalizálták. A zenei adatok lehetnek Midi, Wav és Audio CD, illetve ezek tetszőleges keverése a Mixman pult használatával. Meghatározhatjuk a táncoló karakterünk mozgását az adott zenestílusnak megfelelően (hat alapstílus), módosíthatjuk a ruháját, a haját stb. A beépített alaptulajdonságok mellett definiálhatunk egyedi lépéssorozatokat, vagy egyszerűen csak a számítógép billentyűzetét

nyomkodva "táncoltathatjuk" a figuránkat. Egyszóval teljes, mindenre kiterjedő diszkós forgatókönyvet készíthetünk. A kész alkotás itt is kimenthető Avi, Web illetve Bvh (Poser) formátumokba.

POSER 4

A Poser sorozat negyedik tagjának megjelenésével a 3D-karakter animációs programok családja újabb taggal gyarapodott.



A Poser 4 kezelése - eltérően más hasonló programokétól - igen egyszerű, és az áttekinthető "Metacreations" stílusú kezelőfelülete unikumnak számít. A szerkesztő bal oldalán található libraryk segítségével több száz alak,

---

▣ A Microsoft a télre halasztotta az Internet Explorer 5.0 Macintosh változatának megjelenését.

▣ Az MS. "X-box" névre keresztelt játékkonzolja már a jövő év elején piacra kerül. A nagy titokban kifejlesztett, és sokáig szigorú titoktartás övezte játékgéppel az Interneten is lehet játszani. Az ára 240 dollár alatt lesz, és új grafikus chippel lesz felszerelve.

▣ Megjelent a Windows 9x sorozat valószínűleg utolsó tagjának, a Milleniumnak az első tesztváltozata. Az új rendszer kezelőfelülete egyszerűbb, tartalmazza az Internet Explorer 6.0-át illetve a DirectX 8.0-át. Felhasználását elsősorban otthonra ajánlják. Megjelenés - jövő év nyara.

▣ JPEG képnek álcázott trójai vírus garázdálkodik az ICQ használók közt. A vírus "szolgáltatása", hogy képes hozzáférni az ICQ felhasználó jelszavához.

▣ A Network Associates közleménye szerint egy W7M/Thus.a (Thursday) nevű vírus terjed világszerte. A W7M, amely a Word 97 dokumentumokat fertőzi meg időzített bomba. Aktivizálódása 1999. december 13-án történik, ekkor letörli a winchester tartalmát.

▣ Már letölthető a WinLinux 2000 bétaváltozata, amelynek teljes megjelenése november környékén várható. E teljes Linux disztribúció érdekessége, hogy a Windows alatt is telepíthető és futtatható. A WinLinux 2000 nem titkolt célja, hogy a ma Windows felhasználóit ösztönözze a Linux kipróbálására.

▣ A Sony PlayStation 2 konzolgép csak jövő tavasszal jelenik meg a japán boltokban. Európában illetve Amerikában ez a 2000. őszére várható.

A Sony már az első héten több mint egymillió darab eladását tervezi. Az ára várhatóan 350-370 dollár körül alakul.

▣ A másik nagy riválisból, a Sega Dreamcastból (a hibák ellenére) két hét alatt 514 000 darabot adtak el.

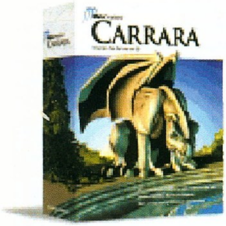
Angler

HÍRCSOKOR

haj, mozgás, kéz, szem stb. közül választhatunk. A karakter-animációkat, az egyes testrészek mozgását-elforgatását, vagyis az emberi testre jellemző mozgásokat (izomzat, csont, csukló stb.) nagyon egyszerű elkészíteni.

CARRARA

Erről, a hamarosan megjelenő 3D-s programról pillanatnyilag csak tájékoztató jellegű információk



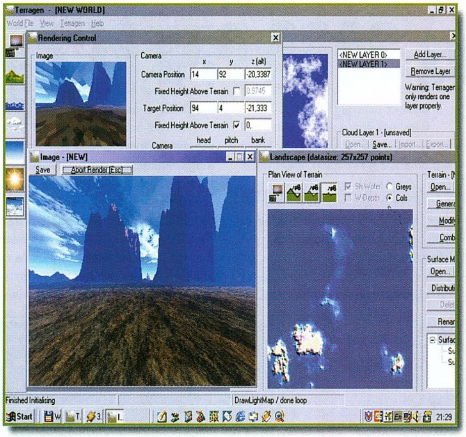
állnak a rendelkezésre. A Carrara beépített 3D modellezővel, animáció-szerkesztővel és renderelővel valamint storyboarddal felvértezett ún. "A jövő 3d-s programja". Az otthoni és professzionális felhasználásra szánt program az Open GL és a D3D támogatásának hála gyors és hatékony eszközzé válhat szakavatott kezekben. Nyitott architektúrájának köszönhetően a program lehetőségei tetszőlegesen bővíthetők plug-inok hozzáadásával.

http://www.metacreations.com

TERRAGEN V0.7

Az M.P. Fairclough által fejlesztett Terragen program a tájképgeneráló (landscape) alkalmazások egyik kiemelkedő képviselője. Az érdekes kezelőfelülettel rendelkező programmal szinte a valóságot megszégyenítő tájképeket generálhatunk. A víz, a felhő és az árnyékhatások élethűsége kiemelkedő. Ezeknek a valósághoz hű képeknek persze súlyos is ára van, így a tájgenerálás sebessége bonyolultabb esetekben 10-15, sőt néha akár 30 percig is eltarthat (PII 400-on). További hátrányaként róható fel, hogy a Terragen fákat illetve bokrokat nem generál. Mindezeket leszámítva a program által készített tájképek magukért beszélnek.

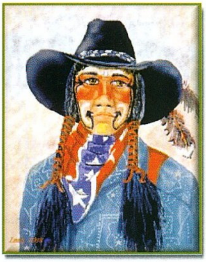
http://www.planetside.co.uk



PAINT SHOP PRO. V6.0

Végre megjelent (több Béta verzió után) a Jasc Software legnépszerűbb programjának v6.0-ás változata. A sokak által közkedvelt PSP sorozat hatodik tagja méltó folytatása a rajzprogram előző változatainak. Újdonságai a vektor és layers használata, a

multicolor Gradient készítése és kimentése, a bővített Interfész (roll-up paletta), a JPEG és GIF optimalizálása (Web grafika), az Animation Shop 2 valamint a Digitális watermarking. A program nyomtatási funkcióit is tovább csiszolták (Print Multiple Images), ezenkívül a PSP6 az újabb különleges effektek mellett többféle

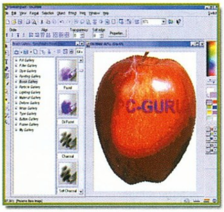


Digitális kamerát képes kezelni beviteli eszközként.

http://www.jasc.com/

ULEAD: PHOTO IMPACT 5

A Photo Impact nemrég kiadott ötös változata a Web grafikusok egyik hasznos segítőtársa lehet, melyet használhatunk 3D-s Web rajzok (button), háttérképek (texture, Background) illetve különleges logok elkészítésére. A CD-n a Photo Impact 5 mellett több ezer speciális Web-grafika és a Ulead GIF Animator 3 is megtalálható. A program előző változatához képest több mint 30 újdonsággal és bővítéssel találkozhatunk, ilyenek pl.



a Java Rollover Assistant, a Gif optimalizáló, a számtalan egyedi grafikai effekt (lighting, fireworks, halo, spot light stb.), az RGB 48-bit támogatása.

http://www.ulead.com

angler@freemail.c3.hu

Az újság CD-mellékletén a Deformer v2.0, a Terragen v0.6.36, a Paint Shop Pro. v6.0 valamint a Microsoft DirectX 7.0 (4.07.00.0700) megtalálható.

angler@freemail.c3.hu

Windows 2000 Pro RC2

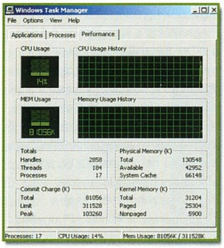
WINDOWS EVOLÚCIÓ (RIGHT HERE, RIGHT NOW?)

Pár évvel ezelőtt ha számítógépes körökben mozogtál, könnyen lehettél a társaság középpontja, amennyiben lelkesen szidtad a Microsoft 3.1-es Windowsát. Jó példa volt erre az Amigás guru szerkesztősége, ahol a téma rendszeresen előkerült, és sosem volt hiány fogadatlan prókátorokban, akik bármilyen operációs rendszert szívesen éltettek a kezdeti Windows kárára. Az 1995-ös év azonban magával hozta a változást, hiszen a felejthetetlen kampánnyal beharangozott Windows 95 teljesen új felhasználói felülettel büszkélkedhetett, az elterjedését pedig az sem tudta visszafogni, hogy az installálása mellé járt némi szoftver-kompatibilitási nehézség is. Bár a játékcégek még hónapokig kitartottak, és szorgalmasan jelentették meg a DOS-os és Win 3.1-es programokat, a jövő már az egyre nagyobb teret hódító multimédiás szegmensben is tisztán körvonalazódott: Windows 95 és DirectX. Hamarosan „boldog-boldogtalan" áttért az új rendszerre függetlenül attól, hogy a vállalati szférában vagy otthoni felhasználóként élte meg ennek vélt vagy valós előnyeit. A kritikusok újult erővel vetették magukat a Microsoftra mondván, hogy a legfrissebb operációs rendszerük lustán megírt kódja indokolatlan hardverfejlesztéseket tesz szükségessé, sőt ezek teljesülése esetén sem eredményez stabilan működő PC-t. A sikert egyszerűen azzal magyarázták, hogy ez idő tájt a cég már előszeretettel gyűjtötte össze a legjobb marketing szakembereket, akik ennek megfelelően hibátlanul tálalták a bugoktól hemzsegő Win95 első kiadását. Mire időben eljutunk a 97-es évig, napvilágot lát az OSR 2, amely már jelentősen átdolgozott Windows 95. A két év alatt alaposan megerősödött átlag konfigon kényelmesen elfut, egyeduralkodóként pedig már rég nem küzd szoftver-kompatibilitási gondokkal. Ekkor újabb történelmi pillanat következik: kopogtat az ajtónkon a Win98. Számunkra ő különösen érdekes, hiszen az operációs rendszerek multimédiás vonalát képviseli (ne felejtsük el, hogy ekkor már a felhasználói igényeket szem előtt tartva az NT 4.0 is vonzó alternatíva), így a fejlesztésekor fő szempont volt a teljesítmény növelése és az új hardver megoldások támogatása. Ennek megfelelően napjainkra az otthoni gépek többségén Win98 fut. Őszintén szólva nagyságrendekkel civilizáltabban kezeli a drivereket, mint az elődje, némileg gyorsabb, a felhasználó interfésze pedig többé-kevésbé tetszés szerint konfigurálható. Ennek köszönhetően ideális platform a játékosok számára, ám továbbra sem jeleskedik a stabilitás terén, illetve abban az esetben, ha a szórakozás mellett biztonságban szeretnénk tudni fontos adatainkat is. Szerencsére az ezredforduló közelít, és ezzel egyetemben az új Windows is, amely az ígéretek szerint egyesíti majd a Win98 és az NT 4.0 Workstation előnyeit. Gyakorlatilag ez annyit jelent, hogy a széles körű hardvertámogatás és a teljes szoftver-kompatibilitás mellett rendelkezik majd az eddig csak az NT-re jellemző viszonylagos biztonsággal és stabilitással is.

A cikkleadási határidőig nem egészen egy hét állt a rendelkezésünkre, hogy kipróbáljuk a Win2000 Professional előzetes változatát. Bár mindenféle pletykák keringtek arról, hogy az utolsó pillanatban a Microsoft végül is visszavonta az RC 2-es (2128) CD-ket, a pár napos késést leszámítva a fatális programhiba alaptalan híresztelésnek tűnt. A béták épségben megérkeztek, így a winchester formázása után megszülettek az első tapasztalataink az asztali változattal kapcsolatban. Lássuk hát, hogy milyen változásokra számíthatsz abban az esetben, ha eddig W98-ad volt, és a gépet a játékok futtatása mellett a kor igényeinek megfelelően Internetezésre, levelezésre és dokumentumok szerkesztésére használtad.

A telepítés során igencsak meglepő volt, hogy a program a szükséges komponenseket nem engedte kiválasztani, így előre meghatározott alapcsomag került fel a gépre. Túlesvén a súlyos megrázkódtatáson, hogy a telepítés egyszerűsítése egyben a saját elképzeléseink feláldozásával jár, örömmel tapasztaltuk, hogy a hardver eszközök felismerése során a Riva TNT2-es videokártya és Vortex egyes hangkártya nem okozott különösebb meglepetést a rendszernek szemben a korábbi bétákkal, amelyekben a játékok tesztelése a grafikus kártya megfelelő meghajtójának hiányában eleve kudarcba fulladt. Ezt követően meg kellett határoznunk, hogy ki és milyen mélységben használhatja a frissen telepített Windowst, ami már igazi NT-s vonás. Biztos, hogy a „komolyabb" rendszereken dolgozók csak mosolyognak majd, ha meglátják, hogy a hozzáférések korlátozása micsoda örömet okoz a Win98-on nevelkedett felhasználóknak. A beállításokat adminisztrátorként később tetszés szerint módosíthatjuk, tehát nem elképzelhetetlen az sem, hogy ha a szomszéd Pistike huzamosabb ideig jól viselkedik, akkor a Netezgetés mellett akár egy-egy dokumentumot is lementhessen a gépre:). Félretéve a tréfát a Windows 2000 végre lehetőséget biztosít arra, hogy a gépünket csak az használja, akinek jogosultsága van rá, és ezzel kiküszöböli az elődjének egyik legdühítőbb hiányosságát (Teszem azt, ki lehet védeni, vagy pontosabban szólva a munkára lehet irányítani a kollégák kreativitását, amit a kellő biztonság hiányában a Windowsod átalakítására fordítanának). Amint bejelentkeztünk a rendszerbe, az első szembeötlő változást a letisztult felhasználói felület mutatta az ízlésesen áttetsző start menüvel, az árnyékolt egér kurzorral és a már jól ismert NT kék háttérrel. Az új ikonok és az apró változtatások megadják neked azt az érzést, hogy ezúttal sokkal komolyabb rendszer birtokában vagy, még ha ez vajmi keveset is számít a 27 millió programsor szempontjából. Ezt követően elsősorban arra kerestük a választ, hogy a fejlesztés végső stádiumába lépett Professional változat hogyan reagál a jelenleg népszerű játékprogramokra. Mint kiderült, az RC 2 beépített DirectX 7.0-val rendelkezik, legalábbis az SDK változathoz mellékelt segédprogram erre utalt. Ennek ellenére a benchmarkok alapjául szolgáló 3D mark '99 kapásból közölte, hogy neki legalább DirectX 6.1 kellene, majd szépen kilépett a telepítőből. Ezzel mintegy megnyitotta azon programok és játékok véget nem érő sorát, amelyek a legváltozatosabb hibaüzenetekkel adták a tudtunkra, hogy nem hajlandók elindulni Windows 2000 alatt. Hol a rendszer nem egyezett, hol a szükséges videokártya meghajtó hiányzott, hol a DirectX kompatibilitással volt gond. Végül segített a helyzeten, hogy a Leadtek site-on találtunk W2000-es drivert, amely annyiban különbözött a rendszer lehetőségeitől – azaz a beépített meghajtótól –, hogy korrektül tartalmazta az Open GL file-okat is. Ezzel már lehetett Quake3-azni, Half-Life-ozni, Unreal Tournamentezni. Az egészen apró szoftver kompatibilitási nehézségeket jól érzékeltetik azok a játékok, amelyek futnak ugyan

Windows 2000 alatt, de csak abban az esetben, ha Win98 alatt telepítjük őket, majd a szükséges könyvtárakat bemásoljuk az új rendszer alá (a la Freespace2). A tapasztalatok tehát nagyon vegyesek voltak, és mintegy azt sugallták, hogy az RC 2 azért még jelentős változtatásokon fog keresztülmenni, legalábbis a játékosok szemszögéből. Ilyen változtatás lehet, hogy a DirectX-et kompatibilissé teszik a jelenleg Win98-on futó változatával, illetve valahogy elhitetik a telepíteni kívánt régebbi játékkal, hogy semmi baja nem lesz attól, ha NT alapokra építkező rendszeren szeretnénk majd futtatni (azaz automatikusan



W9x vonalnak detektálja majd a W2000-t). Amennyiben ezek a feltételek teljesülnek, továbbá az ideig-óráig véglegesnek tekinthető grafikus kártya driverek elkészülnek, akkor majd érdemes lesz komolyan lemérni, hogy pusztán az új operációs rendszernek köszönhetően mekkora teljesítménynövekedés lesz a jutalmunk. Fontos még megemlíteni, hogy a driverek minőségi javulásának érdekében a Microsoft létrehozta a Windows Hardware Quality Labot (WHQL), ahol folyamatosan tesztelik majd a hivatalos próbálkozásokat. A jövőben, ha drivert telepítünk, a rendszer ellenőrizni fogja, hogy ellátták-e a WHQL digitális aláírásával. Ennek hiánya természetesen nem gátolja majd a meghajtó használatát, ám lehetőségünk lesz az új információ tudatában a telepítést visszautasítani.

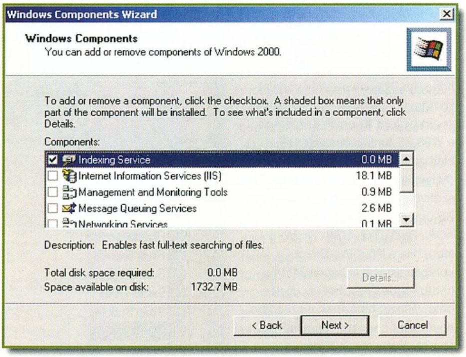
A folyamatos installálásnak köszönhetően hamar szemet szúrt, hogy alaposan átdolgozták a programok hozzáadása/elvétele alkalmazást is. Ezúttal sokkal áttekinthetőbb, és jelentősen több információt közvetít. Aki gyakran telepít vagy töröl például játék demókat, az tudja, hogy milyen létfontosságú ez a kis ablak, ahonnan biztonságos módon lehet eltávolítani a feleslegessé vált alkalmazásokat. Ilyenkor az uninstall programok törlik a szükséges könyvtárakat, bejegyzéseket, illetve lehetőséget biztosíthatnak például arra, hogy a save game-jeinket megtarthassuk. A korábbi Windowsokban ezt a folyamatot a rendszer úgymond közömbösen figyelte. Amennyiben szerencsénk volt, és az adott alkalmazás programozói kellő hangsúlyt fektettek az eltávolítás sikerességére, akkor a rendszer nem szenvedte meg a nagy szabadság előnyeit. Ám számos példa adódott ennek az ellenkezőjére is, elég csak visszagondolunk a rettegett Sierra online-ra (amely lazán törölte az eltávolítás során a program files könyvtáradat), vagy az időnként elpusztíthatatlannak tűnő Asus és Diamond controll toolsokra. Nos, a Windows 2000-ben az Installer Service gondoskodik majd az operációs rendszer védelméről oly módon, hogy folyamatosan felügyeli az alkalmazások telepítését, eltávolítását, alkotóelemeinek módosítását. Persze ehhez nélkülözhetetlen lesz, hogy az adott program támogassa majd az Installer Service-t, ami viszont alapfeltétel abban az esetben, ha bárki használni szeretné a Windows 2000 logót (tehát támogatni fogják...:)). Ezen felül a mag testőrének tekinthető még a System File Protection szolgáltatás, amely automatikusan észre veszi, ha valamelyik program felülírja a rendszer DLL-eket. Mivel a Win95 és 98 pályafutása alatt szépen bebizonyosodott, hogy az állandó DLL cserélgetés hamar az összeomláshoz vezethet, a jövőben a SFP gondoskodik majd arról, hogy az eredeti file-ok visszakerüljenek a rendszer mappáiba (ez legalább megmagyarázza, hogy a W 2000 miért tárol jókora méretű DLL backup könyvtárat a winchesteren). Egyelőre úgy tűnik, hogy az sem fogja érdekelni, ha az alkalmazásnak a frissített, és teszem azt, jól működő DLL-re lenne szüksége (csak a fejlesztőknek lesz lehetősége a szükséges módosításokra). Itt már jól lehet látni, hogy a bevezetett újdonságok miként próbálják majd növelni a stabilitást. A gyakorlati tapasztalat is alátámasztotta ennek sikerességét, hiszen az egy hetes tesztperiódus alatt mindössze az Unreal Tournament demónak sikerült beborítania a rendszert. Igaz, neki olyan szinten, hogy valami soha nem látott memória üzenet maradt csak utána, esélyt sem adva arra, hogy a task managerben esetleg legyilkoljuk a „futó" processt. Szintén NT-s alapokra épül a három gombra aktiválható Windows Security, amely magába foglalja a fent említett task managert, ahol fokozatosan figyelemmel kísérhetjük, hogy az éppen futó

alkalmazások mennyire veszik igénybe a CPU-t és a memóriát. Érdekes adat, hogy a Winamp és a WordPad együttes futtatása mindössze 4-5% energiát rabol a Celeron 300A-tól, ami azért nagyon távol áll attól, hogy leterhelje a CPU-t. A szomszédos menüben tudjuk az ebédszünetre lezárni a komputert, illetve log offolni, és végleg kikapcsolni a gépet. Az ígéretek szerint amennyiben valamelyik program lefagy, nem kell majd külön elindítani a task managert, hiszen a rendszer automatikusan felkínálja a megszakítás lehetőségét. Azért ezt a RC 2 alapján nehezen tudjuk készpénznek venni, már csak azért sem, mert a Wordöm épp az előbb fagyott többször is szanaszét, és sehol sem jelent meg a várva várt figyelmeztető ablak.

Kicsit elszakadva a rendszer stabilitását szolgáló újdonságoktól feltétlen érdemes kitérni a hálózati lehetőségekre. Szinte hihetetlen, de sikerült végre a protokollok hozzáadását a rendszer újraindítása nélkül megoldani, így a LAN konfigurálása érezhetően gyorsabb és kényelmesebb lett (nem szívesen gondolok bele, hogy például csak a Guru Táborban mennyi időt vesztegettem el értelmetlenül az állandó restartokkal). A TCP/IP beállítások mindössze egyetlen ablakban szerepelnek, jobban visszagondolva ez mindig is így lett volna logikus.

Természetesen az operációs rendszer tartalmazza az Internet Explorer és az Outlook Express 5.0-ás változatait. A levelek konvertálása a W98-as változat alól nem okozott nehézségeket, mindössze szembesültünk azzal, hogy az NT a gyökérben elhelyezett Document and Settings könyvtárban tárolja a userek beállításait. Itt találjuk a desktopot, a kedvünkre kozmetikázott start menüt, a my documentset, és ezen felül is mindent, ami személyessé teszi számunkra a felhasználói felületet.

Röviden összefoglalva a tapasztalatainkat megállapíthatjuk, hogy az áttérés a Windows 2000 Próra – abban az esetben, ha eddig Win98-at használtál – számtalan előnnyel jár majd, ám az egyelőre még kétséges, hogy mindez mikor kapcsolódik össze a teljes szoftver-kompatibilitással. A folyamatos kísérletezések során gyakran mi is zsákutcákba jutottunk, így merült fel az ötlet, hogy a kritikus



kérdésekben a Microsoft Magyarországhoz fordultunk. Az alábbi interjú során Horváth Tamás Product Managert kérdeztük az RC 2 „gyenge" pontjairól. Sajnos, a válaszok alapján úgy tűnik, hogy az ideális játék platform továbbra sem az NT alapú Pro változat lesz (szemben a korábbi tervekkel), bár kétségtelen, hogy a fejlesztése

során igyekeztek megfelelni ennek az elvárásnak is.

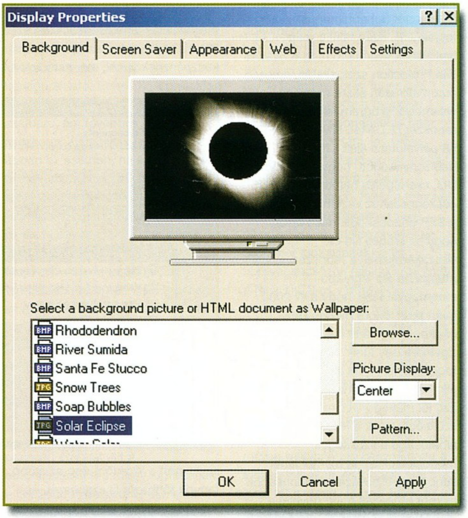
PCGURU: *Tamás, számíthatunk-e arra, hogy a végleges W2000 professional az NT technológia*

előnyeit felvonultatva a játékosok ideális platformja lesz?

Horváth Tamás: A Microsoft az NT technológiára épülő W2K Prót elsősorban az üzleti felhasználóknak szánja a Windows NT Workstation utódaként. A korábbi elképzelések alapján a Windows 2000-nél egyesült volna a W9x és az NT irányvonal, és az NT technológia szolgálta volna ki mind az üzleti, mind az otthoni felhasználókat. A jelenlegi elképzelések alapján azonban a „consumer" piac operációs rendszere a W98 (W98 SE), és a W9x-ek folytatásaként a Millenium kódnéven fejlesztett „consumer" Windows változat lesz – ez a fő „gaming" platform, amely nem az NT technológiára épít, hanem a DOS alapú W9x vonalat viszi tovább. A W2K Pro fejlesztése során viszont az egyik fő szempont a W98 SE funkciókészletének elérhetősége volt, ez meg is valósult (helyenként csak harmadik gyártó szoftverével, de szinte minden W98 SE újdonság használható itt is (PnP, ACPI, DVD, DX6, USB, FireWire stb.)). Ha a W2K Pro DirectX kompatibilitásával kapcsolatban nehézségbe ütközünk, az csak a béta változat hibájának tudható be – egyébként a most megjelenő Microsoft játékok, a Midtown Madness, az Age of Kings mind tökéletesen futnak az RC2-n, ezt saját magunk teszteltük:).

PCGURU: *Milyen lényegi változtatásokra számíthatunk még? Az RC 2-höz képest lesz-e majd lehetőségünk arra, hogy az installáció során kiválasszuk a számunkra szükséges komponenseket (mint ahogy megtehetjük ezt a W98 esetében is)?*

HT: A telepítés nem valószínű, hogy változik, ennek egyszerűsítése az egyik fontos felhasználói visszajelzés volt – a komponensek választása mindenképp bonyolítja a helyzetet. Az üzleti célú felhasználás miatt a cél elsősorban a vállalati nagy tömegű telepítések és testre szabások megkönnyítése volt, ezt pedig nem a grafikus párbeszéd panelek, hanem a rugalmas telepítő eszközök és szkriptelési lehetőségek segítik, melyek szép számban állnak rendelkezésünkre.



Lényegi változások, azaz új funkciók a Beta3 (2031-es build) óta egyébként nem kerülnek a termékbe, a Release Candidate változatokban hibajavításokat eszközölnek, a párbeszéd panelek és a rendszer felügyeleti eszközök kezelhetősége javul, az üzenetek szövegezése lesz érthetőbb. Az RC2-ben (Build 2128) ez alól az egyetlen kivétel a Windows Media Services, a streaming multimédia rendszer, melynek fejlesztése a korábbi béta fázisokban különvált az oprendszertől, és a kód most került vissza. Az RC2 után következő RC3 változat Brian Valentine, a Windows 2000 fejlesztőcsapat vezetője szerint már végleges termékként fogható fel, azonban Brian továbbra is szilárdan tartja magát ahhoz a (jogos) állásponthoz, hogy csak minőségi terméket hajlandó kiadni a kezéből, tehát csak miután az RC3 tesztelésekor felderített összes hibát kijavították.

PCGURU: *A Riva TNT2-es kártyákat a rendszer alapból felismerte, ám a telepített driverkészlet sem OpenGL alatt, sem D3D-ben nem működött korrektül. A végleges változat megjelenéséig sikerül-e majd elérni a teljes W98 driver-kompatibilitást, vagy előfordulhat az is, hogy kifejezetten W 2000 drivereket kell majd használnunk? Fő szempont még a Win32 driver kompatibilitás?*

HT: A W98 és a W2K Pro egyaránt új driver architektúrát, a WDM-et (Windows Driver Model) használ. A WDM szabványos felületet hoz létre a hardver felett, a gyártók e felület hívásait használva oprendszer független meghajtókat írhatnak (a WDM magas prioritású kernel szinten fut, így nem lassítja számottevően a meghajtók sebességét). A W2K Pro béták és RC-k tesztelése során nagyon sok visszajelzés érkezett a W98-as meghajtók inkompatibilitásáról, ezeknek a javítása pontosan a WDM szabványosítása miatt fő fejlesztési cél. A végleges W2K-től tehát várhatjuk, hogy a WDM-re épülő W98-as meghajtók teljes körűen használhatók lesznek. Két esetben lehet inkompatibilitás: a W9x-ben a WDM használata architekturális okokból megkerülhető, így lehet, hogy az adott meghajtó használja a WDM-et, de van közvetlen portszintű művelete – vagy egyáltalán nem a WDM hívásaira épül. Ezek a W9x-es meghajtók nem lesznek használhatók W2K Pro alatt – a Microsoft azonban mindent megtesz a gyártók körében azért, hogy az új meghajtókat a szabványos módon, a WDM használatával írják – ez nyilván a meghajtó gyártók érdeke is. Az utolsó kérdés gyakran elhangzik, és alapvető technikai tévedést hordoz, amelyet feltétlen jó ezen a helyen is tisztázni: Win32-es meghajtó nem létezik, a Win32 alkalmazásfuttató környezet, az operációs rendszerhívások gyűjteménye. A Win32 API ugyanaz W9x és az NT esetén is, ezért a Win32 alkalmazások kompatibilisek. Az NT esetében látszik jól a különbség a Win32 és a meghajtók között: a Win32 alrendszer ugyanis itt „felhasználói" módban, alacsonyabb privilégiumokkal fut, míg a meghajtók a gyors hardverhozzáférés és megszakításkezelés miatt kernel szinten futnak. A W9x és az NT kernel architektúrája gyökeresen eltérő, így a meghajtóknak is másként kell kommunikálniuk a kernel komponensekkel – eddig ezért volt szükség kétfajta driverre. A fent említett WDM pont ezt oldja meg a Win32 elvéhez hasonlóan, de eggyel alacsonyabb szinten.

PCGURU: *A Microsoft operációs rendszerek hardware igénye mindig is nagy volt, 128MB RAM a minimum a Windows 2000 esetében, melyet még ennek kétszeresével érdemes kiegészíteni SwapFile-ban. Ekkor vetődött fel az ötlet, melyet a Microsoft mérnökei is megerősítettek, hogy készüljön belőle „lite" verzió otthoni gépek számára, melyből kihagynak minden hálózattal kapcsolatos elemet továbbá az adminisztrációs eszközöket, így csökkentve a hardware igényt és a kód méretét. Ez továbbra is szerepel a tervek között?*

HT: Ebben a formában nem tudok hasonló tervekről – a fent leírtak alapján a termékstratégiánk

az asztali operációs rendszerek területén az üzleti felhasználóknak Windows 2000 Professional, az otthoni gépek számára W98 és ennek folytatása, a „Millenium" kódnevű Windows változat – ez utóbbi az egyszerűbb (és kevésbé stabil) architektúrából kifolyólag valóban kisebb hardverigényű. A Millenium végleges neve még nem eldöntött, találgatások folynak a sajtóban, és megjelent a Windows 2000 Lite név is – ügyelnünk kell azonban a név ellenére arra, hogy a Millenium nem az NT technológiára épül, így nem a Windows 2000 Pro egyszerűsített változata.

Új termék még az Embedded (beágyazott) NT, melyet a Microsoft céleszközökbe szán, és amelyben valóban megadhatom, hogy milyen komponenseket akarok a rendszeren és milyeneket nem – akár kernel szinten is. Ha nincs szükség rá, itt a hálózatkezelés vagy a rendszeradminisztráció egyszerűen elhagyható – azonban ez a termék sem az otthoni felhasználókat célozza meg.

PCGURU:
A Windows 2000 egyik nagyon hasznos eszköze azok számára, akik nagy adatbázisokkal, vagy nagy méretű file-okkal dolgoznak, hogy adott merevlemezen és tetszőleges könyvtáron belülre lehet „mount"-olni egy másik /esetleg több??/ merevlemezt. Így akik szeretik, hogy a dolgaik egy helyen legyenek, azoknak ez nagy előny, viszont ez csak NTFS-sel működik. Ebből is látszik, hogy a Microsoft mérnökei az NTFS-t nem írták még le, és bár támogatja a FAT32-t, a hasznosabb funkciók még mindig csak NTFS alatt jönnek elő. Lesz-e olyan upgrade, amely támogatja majd a FAT32-t is ilyen operációkra, vagy marad az NTFS?

HT: Az NTFS képviseli a Microsoft elsődleges állományrendszer-fejlesztési irányvonalát. Az eredeti, 16 bites FAT rendkívül sok hátránnyal rendelkezett, a korlátozott 16 bites címzés és a nyilvántartás méretezhetősége tekintetében. A FAT32 csak átmeneti megoldás, amely a visszamenőleges kompatibilitást biztosítja amellett, hogy néhány hátrányos tényezőt kiküszöböl. A FAT32-nek semmiképp nem várható továbbfejlesztése – az olyan funkciók, mint a fájl szintű jogosultságok, a kötetenkénti lemezterület foglalás felhasználónkénti limitálása (kvóta), a dinamikus kötetkezelés, az adatszintű titkosítás (EFS – Encrypted File System) mind csak az NTFS-en érhetők el. Az NTFS relációs adatbázis-kezelő motorra épül, mely némi számítási többlettel terheli a rendszert: a FAT rendszer egyszerű szerkezete miatt kisméretű kötetek esetében jobb teljesítményű, azonban hátrányai miatt 400-500 MB-nál nagyobb kötetek kezelésekor már az NTFS a hatékonyabb.

Magában a FAT32-ben tehát nem lesznek új funkciók, azonban jó hír, hogy a Windows NT 4.0-val ellentétben, amely csak a FAT16-ra hagyatkozott, a Windows 2000 Professionalnak már ezzel együtt a FAT32 támogatás is része, azaz az ilyen köteten található állományok elérhetők.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

Office 2000 kalauz

TALLÓZÓ

A magyar nyelvű Office 2000 programcsomag pár hónapja került az üzletekbe. Ennek megismerésében és jobb kihasználhatóságában nyújt segítséget a CyberStone kiadásában megjelent Office 2000 kalauz oktató CD-ROM. Nemcsak azoknak érdemes végigböngészni a kiadványt, akik most ismerkednek a szoftvercsomaggal, hanem azoknak is, akik netán valamelyik régebbi verzió aktív felhasználói. Érdemes ezt tenni azért is, mert az Office 2000 az előző változathoz képest sok újdonságot tartalmaz.

A kiadvány öt különálló fejezetben mutatja be az Office 2000-et és annak részalkalmazásait. A fejezetek a következő megosztásban kerülnek terítékre: Office, Word, Excel, Outlook, Power Point. A fő fejezeteket a felső menüsor megfelelő füleire kattintva tudjuk elérni. Ezek további alfejezetekre vannak osztva, melyeket a bal oldalon megjelenő menüsorból tudunk elérni. További lehetőségként itt találjuk a Bemutató, Feladat, Teszt és Kilépés ikont is.

A CD-ROM anyaga teljes egészében hypertextes (HTML) formátumú, aminek lehetőségeit a készítők nagymértékben ki is használták (JAVA script alapú menüsor, képi és szöveges keresztivatkozások). Kezelhetőség szempontjából teljesen egyértelmű, Web stílusú felépítése pedig nagyon jól áttekinthető. Szemléletes szerkezete segít a könnyebb megértésben, és az adott alkalmazás jobb megismerésében. Néhány alfejezetben találkozhatunk bemutató filmekkel (Bemutató ikon). A rövid animáció igen gyakorlatias módon – „élőben" – mutatja be az adott kérdés megoldását. Egyes alfejezetek feladatokat (Feladat ikon) is tartalmaznak, melyekben az alkalmazás a témához kapcsolódó funkcióját képileg lemodellezték. A gép gyakorlatilag ugyanazt a műveletsort végezteti el velünk, mint amit a valódi programban kell tennünk. Lehetőségünk van tudásunk ellenőrzésére is. A CD-ROM anyagából készített teszt eredményei alapján tudjuk lemérni, hogy mennyire sikerült megismernünk az Office 2000 szoftvercsomagot.

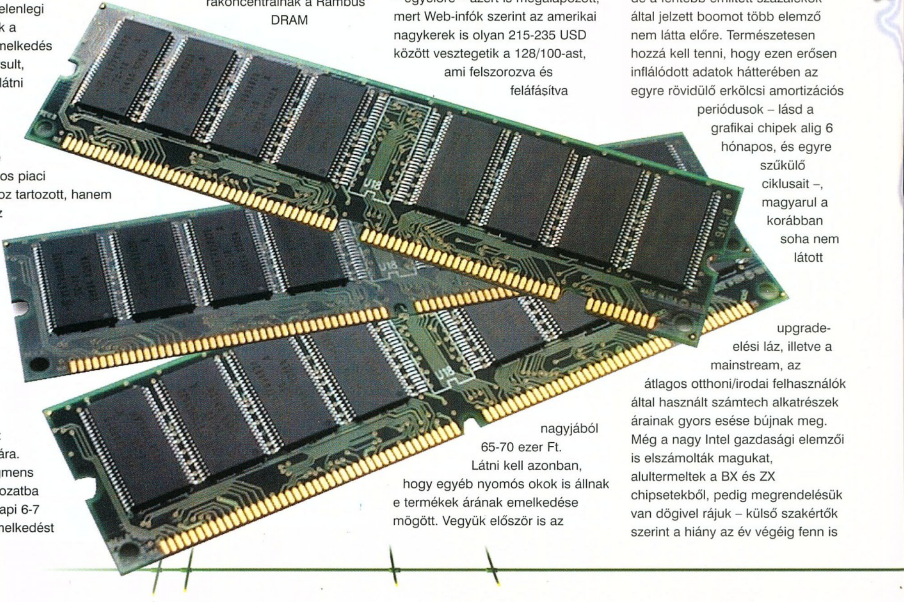
SakmaN
sakman@vogel.hu

Automex
1077 Budapest,
Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700 Fax: 461-5799
www.automex.hu
INFO

Az SDRAM memóriák áráról

Aki úgy tervezte, hogy nyáron nyaralásra, az ősz kezdetén pedig memóriabővítésre költi a pénzét, az pestiesen szólva jól megszívta. Augusztus elejéig a már megszokott zuhanó/eső, nagyon alacsony szinten álló SDRAM memória árakat találhattunk a kiskerek árlistáiban, bizony – mint később kiderült, a völgy alján – noname 128 MB-os PC100-as modulhoz már bruttó 20e forint körül juthattunk, és a márkás cucc ára sem volt sokkal több. A krach ekkor ütött be: az egyik iparágbeli pletyka (a Micronnak nehézségei vannak a 64 Mbites memóriachipek gyártásával) – mely később falsnak bizonyult – elkezdte lassan felfele tekerni a 64 és 128 MB-os modulok árát. A növekedés nagyjából naponta 1-2 százalékos volt. Aki szemfüles volt, és memóriát akart venni, az azonnal, és jó érzékkel cselekedett, elment vásárolni a lokális spotpiacra, magyarul a legközelebbi kiskerhez.

Aztán augusztus utolsó hetében, amikor sok gyanútlan nyaraló Alsóörsön süttette hasát a GURU táborban (vagy zombizott szakadatlan a faházakban), a kérdés már komolyabbnak mutatkozott (mivel lent volt Internet elérés, e cikk írója elkezdte vakarni feje búbját a témával kapcsolatban, bár őszintén szólva nem hitte, hogy a jelenlegi szintig fajulnak a dolgok), az emelkedés üteme begyorsult, és ekkor már látni lehetett: az előző hetek szegmensbeli áremelkedése nem a szokásos piaci áringadozáshoz tartozott, hanem trendszerű. Ez volt az utolsó pont, amikor – bár már érezhetően drágábban – még emberi áron hozzá lehetett jutni egy kis vérfrissítéshez gépünk számára. Ezután a szegmens nightmare fokozatba tette magát, napi 6-7 százalékos emelkedést produkálva a fent említett termékek esetében. A cikk írásának időpontjában – szeptember vége – a 128 MB-os modulok ára bruttó 70e forint körül mozog – ez a józan ész logikája szerint sokkal tovább már nem emelkedhet, hisz ugyan pár cég leáll a DRAM memóriák gyártásával (pl. IBM), illetve néhány áttér kizárólag a 256 MB-os seprűk gyártására (Hitachi), illetve többen a nagyok közül (pl. Samsung) erősen rákoncentrálnak a Rambus DRAM termelésére – azért marad jó pár cég, amelyek PC100-as és PC-133-as SDRAM modulokat produkálnak. A RDRAM-mal kapcsolatban pedig csak annyit, hogy a legfrissebb hírek szerint az Intel kénytelen elhalasztani a szept. 27-ére tervezett hivatalos Camino (i820) chipset bejelentést, ugyanis bugos a drága, stabilitási gondok jelentek meg a 3 darab RDRAM slotot használó alaplapok esetében. A 70e Ft top ár – egyelőre – azért is megalapozott, mert Web-infók szerint az amerikai nagykerek is olyan 215-235 USD között vesztegetik a 128/100-ast, ami felszorozva és feláfásítva nagyjából 65-70 ezer Ft. Látni kell azonban, hogy egyéb nyomós okok is állnak e termékek árának emelkedése mögött. Vegyük először is az általánosan felfutott keresletet a személyi számítógépek iránt – a szakértők szerint az idén 20-30 százalékkal több gép és alkatrész találhat gazdára világszerte, mint tavaly, ami nagyon komoly ugrás – több céget váratlanul is ért. Mindenki tudta, hogy a számtech piac – egyelőre – dinamikusan bővül, de a fentebb említett százalékok által jelzett boomot több elemző nem látta előre. Természetesen hozzá kell tenni, hogy ezen erősen inflálódott adatok hátterében az egyre rövidülő erkölcsi amortizációs periódusok – lásd a grafikai chipek alig 6 hónapos, és egyre szűkülő ciklusait –, magyarul a korábban soha nem látott upgrade-elési láz, illetve a mainstream, az átlagos otthoni/irodai felhasználók által használt számtech alkatrészek árainak gyors esése bújnak meg. Még a nagy Intel gazdasági elemzői is elszámolták magukat, alultermeltek a BX és ZX chipsetekből, pedig megrendelésük van dögivel rájuk – külső szakértők szerint a hiány az év végéig fenn is



fog állni. Más kérdés, hogy a fiúk ott a napos Kaliforniában mennyire bánják ezt, hisz van nekik egyéb, új chipsetjük is, ha nem is teljesen bug nélküli (i810)... Apropó Intel: ez az áremelkedés valamennyire nekik is köszönhető, ha egyáltalán visszavezethetünk ilyen makrogazdasági grimaszt akármilyen objektív tényre.

Mint azt már említettem, szeptember 27-én a Cég

új lapot kívánt írni a memóriafajták történelemkönyvébe, mivel ekkor nyomta volna be hivatalosan a kiskereskedelembe az i820/Camino chipsetjét, amely támogatja a Rambus DRAM-ot. Ennek a memóriafajtának az elterjedését a jelenlegi helyzetben a magas ár igencsak akadályozná (viszonyítva az SDRAM-hoz), tehát az Intelnek hosszú távon jól jön, ha az eddig széleskörűen használt memóriafajta ára ugyancsak magasan leledzik. Nagy kérdés, hogy a chip-óriásnak milyen kontrollja van az olyan hatalmas iparág, mint a memória-gyártás felett, mindenesetre biztos nem bánja, ha minél több gyártó egyre kevesebb SDRAM-ot és egyre több RDRAM-ot termel. Ezek a tények, ezért a további spekuláció ezen a vonalon kissé meddő lenne.

Most elszakadok a sokunk által tisztelt Santa Clara-i székhelyű cégtől, és visszafarolok a hardver termékek boom-jelenségéhez.

A robbanásszerű fejlődés természetesen nemcsak a korszerű hardver egyre szélesebb körben való elterjedésével jár, hanem az egyre újabb szoftverek megjelenésével is – mondhatni, a két jelenség egymást katalizálja az ugrásszerű növekedés folyamatában. Az új szoftverek (játékok, operációs rendszerek stb.) általános memóriaigénye természetesen egyre nagyobb.

Ezzel párhuzamosan 1999 során már – nem kis részben a nagyon alacsony SDRAM áraknak köszönhetően ugyebár – a 64 MB lett az alap az otthoni felhasználásra szánt – magyarul teljesen átlag, azaz nem gamer tuned – számítógépek esetében, amit a nagy gépépítő OEM-ek bele is suvasztottak a gépeikbe (mellesleg az itthoni kiskerek nagy része is már 64 MB-tal kínált előre épített típuskonfigokat átlagfelhasználók részére – meghagyva a 32 MB-ot a low-end konfigurációk számára, tehát a piac Magyarországon is viszonylag gyorsan kapcsolt, elvetve az addig erősen jelenlevő ideát, hogy „csak abba a típuskonfigba rakunk 32 megánál több memóriát, amelyet Hyper-Super-Megatech-Ghettoblaster-Gamer-King fantázianévvel hozunk forgalomba"). Előállott tehát az a kissé paradox helyzet, hogy a memória-modulok árai az erős kínálatot is meghaladó még erősebb kereslet mellett is estek. A vásárlók (és a kereskedők többsége) persze nem törődtek ezzel a közgazdaságtani bukfenccel, hanem örültek az alacsonyan tartott árszintnek. A dolognak azonban borulnia kellett, és borult is – mondhatnám, teljesen jogosan, az egész csak idő kérdése volt. Lássuk azonban a többi faktort is, amelyek akcelerációs tényezőként hatottak a fenti folyamatra.

Meg nem erősített pletyka, miszerint a Dell és a Compaq páros, mint számottevő OEM-ek, hatalmas mennyiségű SDRAM készletet vásároltak fel, hogy kielégíthessék a fentiekben tárgyalt erősen megnőtt keresletet saját, készre épített gépeikkel. Ezzel több legyet ütnének/ütöttek egy csapásra: először is, ha nekik sok SDRAM-juk van, akkor a többi OEM-nek kevesebb jut, és azért is magasabb árat kell fizetniük a hiány-állapot miatt, másrészt, ha ők iszonyatosan nagy mennyiségben vásárolnak, komoly engedményt kapnak, azaz olcsóbbak lehetnek a többieknél, akik amúgy is már eleve drágább SDRAM-ot kénytelenek venni. A tranzakcióban persze rizikó is van (túlvásárlás, hatalmas mennyiségű pénz lekötése hardverbe, amely a raktárokban áll stb.), de aki nem mer, az ritkán, de alkalomadtán sokat nyer.

A fentiekhez még 'habnak a tortára' jön az elhúzódó ázsiai gazdasági válság, melyből a térség nemrég kezdett el kilábalni. Ugyan közvetlen összefüggés nincs, de akadt itt még valami szeptemberben, ami biztosítja, hogy a memória árak nehogy lefelé mozduljanak el, mégpedig a Tajvant sújtó pusztító földrengés. Ha cinikus szeretnék lenni, akkor azt mondanám, hogy minden összeesküdött a memóriák árának felsrófolására: az emberi tényező (pletyka, melyből aztán lavina lesz), a gazdasági/materiális tényező, illetve a természet.

Mindamellett a fenti faktorok egyikét sem látom olyan súlyosnak, amelyek indokolnák ezt a kissé a háborús idők kenyérárához hasonlítható mértékű emelkedést az SDRAM memóriák piacán. Én inkább azt mondanám, hogy ez a piaci szegmens az egészségtelenül hosszú ideig tartó, a gyártási költségeket alig kitevő alacsony árszint hatására olyan instabil állapotba került, amely nagyfokú érzékenységet mutatott mindenféle behatásra – ezért a Micronos pletyka elégnek bizonyult ahhoz, hogy az egész rendszer boruljon, hogy aztán a kedvezőtlen gazdasági-környezeti tényezők akkumulációja során kőkemény árspirálnak adjon otthont. Az irreálisan alacsony árakat valahol és valakinek mindig meg kell fizetnie,

Miután az Intel, a Dell és a Compaq vezető tisztségviselői egyaránt megerősítették a Camino chipset hivatalos bejelentésének csúszását – az új, tervbe vett, de nem hivatalos dátum október 25. –, az Intel részvényei 3, míg a Rambus Inc. papírjai 19(!) százalékot estek a tőzsdén.

▶ TŐZSDE

ez szinte analógiába állítható a fizika energia-megmaradást kimondó törvényeivel.

Sajnálatos módon úgy néz ki, hogy az SDRAM ára egyhamar nem fog elfogadható árszintre visszamenni (az 'öregebbek' emlékezhetnek, hogy pár évvel ezelőtt még a SIMM-ek korában volt egy ilyen 'méregdrága-memória korszak': akkor az egyik nagy, alapanyagot előállító gyár égett le), tehát azt tudom ajánlani, próbáljátok meg kihúzni valahogy ezt az egyelőre meghatározhatatlan időszakot a mostani memkonfigetekkel, ha pedig muszáj vásárolnotok, akkor csak annyit vegyetek, amennyire feltétlenül szükségetek van – tehát az eddigiekkel ellentétben a tanácsom: ne a jövőre, hanem a jelenre gondolj! Valószínű, hogy kapcsolódó hatásként a használt SDRAM-ok kereskedelme élénkülni fog. Érdekes belegondolni abba a szituációba, hogy valaki még júliusban vett mondjuk kettő darab 128 megás PC 100-as modult cirka bruttó 45 ezerért, és most 'piacra' tudja dobni az alig használt cuccot a kiskereskedelmi árnál jóval kedvezőbben, mondjuk szerényen számolva 95 ezerért – több mint 100%-os haszon. Az is jól jár, aki veszi, hisz még bőven garanciális terméket kap a piaci árnál jóval olcsóbban – és nyilvánvaló: aki most vesz SDRAM-ot, az biztosan nagyon rá is szorul... Azok a cégek jártak jól, amelyek rendesen bekészleteztek memória-modulokból még a nagy reccs előtt, tehát az olcsón vett terméket extraprofittal tudták továbbadni. Tiszta tőzsde.

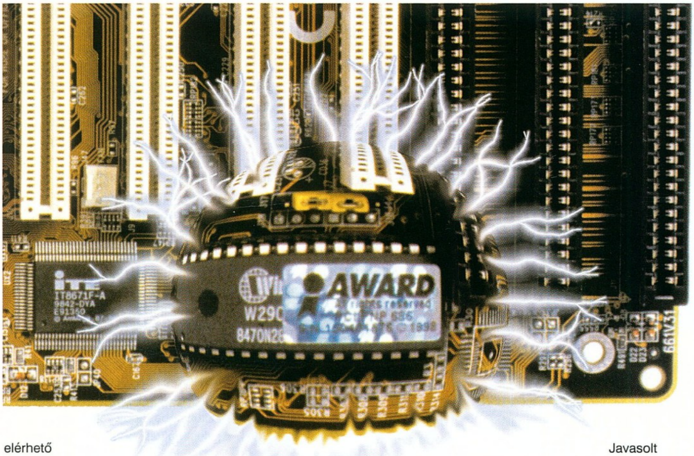
A 'várakozás' időszakában vásároljatok monitort (főleg 17 inch-eset), merevlemezt és videokártyát, hisz e termékek ára mostanában történeti mélyponton van. Kellemes spekulációt kívánok mindenkinek.

tigris-csapda

BIOS finomhangolás

TALLÓZÓ

Az átlagos PC felhasználó, ha hosszas lelki gyötrődés után el is jut horribilis összegekért vásárolt rendszere túlhajtásának gondolatához, szinte minden esetben megelégszik a nem szabványos FSB beállítások által elért sebességtöbblettel. Habár ténylegesen is az így jelentkező megnövekedett órajel felelős az elérhető pluszteljesítmény kb. 90 százalékáért, számos további lehetőség kínálkozik, hogy a fennmaradó néhány százalékpontnyi kapacitást is kipréseljük számítógépünkből. Ezen lehetőségek egyike a BIOS ún. „finomhangolása", amely révén az általánosan elterjedt vélekedéssel szemben nemcsak a „boot sequence" végrehajtási idejét rövidíthetjük le, hanem a rendelkezésünkre álló hardver erőforrásokat is hatékonyabb módon menedzselhetjük. A most következő cikk a túlhajtás szempontjából optimális BIOS beállítások megfelelő kiválasztásához kíván segítséget nyújtani, ennélfogva az inkább rendszerük stabilitását szem előtt tartó felhasználók lehetőleg a megfelelő fenntartással kezeljék a leírtakat. Az egyes táblázatokban szereplő opciók elsősorban a jóval szélesebb körben elterjedt Award BIOS-ra vonatkoznak, ami természetesen nem jelenti azt, hogy egyes megállapítások ne volnának érvényesek az AMI BIOS implementációjára is.



BIOS FEATURES SETUP MENÜ

Funkció: Virus Warning
Javasolt beállítás: Nem engedélyezett
Megjegyzés: A BIOS szintű vírusvédelem általában kevéssé hatékony, ám a rendszer erőforrásait jelentős mértékben igénybe veszi.

Funkció: **CPU Level1 Cache**
Javasolt beállítás: Engedélyezett
Megjegyzés: A processzor elsőszintű gyorsítótárának használata minden esetben javasolt.

Funkció: CPU Level2 Cache
Javasolt beállítás: Engedélyezett
Megjegyzés: A processzor másodszintű gyorsítótárának használata minden esetben javasolt.

Funkció: CPU L2 Cache ECC Checking
Javasolt beállítás: Nem engedélyezett
Megjegyzés: A gyorsítótár alapú hibakeresés és – javítás csak szervergépek esetében indokolt.

Funkció: Quick Power On Self Test
Javasolt beállítás: Engedélyezett
Megjegyzés: A gyorsabb energiaellátási teszt lényegesen lerövidíti a rendszer működőképességének eléréshez szükséges időt.

Funkció: Boot Sequence
Javasolt beállítás: C meghajtóegység preferálása
Megjegyzés: Érdemes az operációs rendszert tartalmazó merevlemezünket megjelölnünk első lehetőségként, hiszen a többi egységen található indítófájl utáni kutatás jelentős időveszteséggel járhat.

Funkció: Boot Up Floppy Seek
Javasolt beállítás: Nem engedélyezett
Megjegyzés: Amennyiben ezt a kapcsolót deaktiváljuk, a rendszer nem ellenőrzi az FDD jelenlétét, ezáltal értékes másodperceket takarítva meg számunkra.

Funkció: IDE HDD Block Mode
Javasolt beállítás: Nem engedélyezett
Megjegyzés: A modern UltraDMA-33 és –66 merevlemezeknél szükségtelen beállítás.

Funkció: PCI/VGA Palette Snoop
Javasolt beállítás: Nem engedélyezett
Megjegyzés: MPEG dekóderkártyáknál jelentkező problémák esetében engedélyezése szükségessé válhat.

Funkció: OS Select for DRAM > 64MB
Javasolt beállítás: Non-OS2
Megjegyzés: Feltételezéseim szerint napjaink MS Windows orientált felhasználói mellett mindössze maroknyi IBM OS-2 fanatikus lézeng a világban, ennélfogva a beállítás sorsa nem lehet kétséges…

Funkció: Report No FDD for WIN 95
Javasolt beállítás: Nem engedélyezett
Megjegyzés: Az FDD MS Windows irányában történő letiltása szinte teljességgel hasznavehetetlen funkció.

Funkció: Delay for HDD (SEC)
Javasolt beállítás: 0
Megjegyzés: A merevlemez inicializálásának késleltetése (X 0) csak a HDD felismerésekor jelentkező problémák esetében válhat szükségessé.

Funkció: Video BIOS Shadow
Javasolt beállítás: Engedélyezett
Megjegyzés: A kapcsoló aktiválása bizonyos sebességnövekedést okozhat egyes grafikus kártyáknál, amennyiben azonban problémák lépnének fel, nyugodt szívvel hatástalanítsuk.

Funkció: Shadow Address Ranges
Javasolt beállítás: Nem engedélyezett
Megjegyzés: Valamennyi címtartományban ajánlott az automatikus erőforrás gazdálkodásra hagyatkozni.

A felsorolásban nem szereplő, ám ugyanezen menüponthoz tartozó beállítási lehetőségek (**Swap Floppy Drive, Boot Up NumLock Status, Typematic Rate Setting, Typematic Rate (Chars/Sec), Typematic Delay (Msec)** és **Security Option**) nem bírnak befolyással a rendszer teljesítményére, tehát esetükben tágabb teret kaphatnak a felhasználó egyéni elképzelései.

CHIPSET FEATURES SETUP MENÜ

Funkció: SDRAM CAS Latency Time
Javasolt beállítás: 2
Megjegyzés: Az alapbeállításban szereplő érték 3-ról 2-re történő módosítása látványos, akár több százalékos (!) gyorsulást is eredményezhet, bár a sikerességet nagyban befolyásolja a rendelkezésünkre álló SDRAM modulok minősége.

Funkció: SDRAM Precharge Control
Javasolt beállítás: Engedélyezett
Megjegyzés: A fenti funkcióhoz hasonlóan további sebességnövekedést préselhetünk ki memóriánkból.

Funkció: DRAM Date Integrity Mode
Javasolt beállítás: Non-ECC
Megjegyzés: Akárcsak a másodszintű gyorsítótár esetében, a hibakeresés és – javítás engedélyezése csak szerver célra szánt számítógépeknél indokolt.

Funkció: System BIOS Cacheable
Javasolt beállítás: Nem engedélyezett
Megjegyzés: Habár a rendszer BIOS gyorsítótárba való másolásának engedélyezése csekély mértékben növelheti rendszerünk teljesítményét, a ténylegesen is mérhető különbség szinte elhanyagolható.

Funkció: **Video BIOS Cacheable**
Javasolt beállítás: Nem engedélyezett
Megjegyzés: A video BIOS gyorsítótárba való másolásának engedélyezése a rendszer BIOS-nál megfogalmazott problémákhoz hasonló aggályokat vet fel.

Funkció: Video RAM Cacheable
Javasolt beállítás: Nem engedélyezett
Megjegyzés: Tekintettel arra a tényre, hogy a grafikus gyorsítók jelenlegi generációja gyakorta 128 vagy 256-bites, akár 1GB+ másodpercenkénti adatátvitelt is lehetővé tevő memória busszal rendelkezik, a kapcsoló esetleges aktiválása drasztikus teljesítménycsökkenést eredményez. Másfelől, mindazok a felhasználók, akik mind a mai napig EDO RAM-mal szerelt kártyákat használnak, nyugodtan engedélyezhetik.

Funkció: 8 Bit I/O Recovery Time
Javasolt beállítás: 1
Megjegyzés: Az alacsonyabb érték megadása kismértékben növeli a rendszer sebességét.

Funkció: 16 Bit I/O Recovery Time
Javasolt beállítás: 1
Megjegyzés: Az alacsonyabb érték megadása kismértékben növeli a rendszer sebességét.

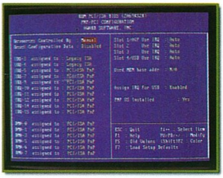
Funkció: Memory Hole At 15M-16M
Javasolt beállítás: Nem engedélyezett
Megjegyzés: Az MS-DOS operációs rendszereknél még szükséges funkció a Windows esetében már feleslegessé vált.

Funkció: Passive Relase
Javasolt beállítás: Engedélyezett
Megjegyzés: –

Funkció: Delayed Transaction
Javasolt beállítás: Engedélyezett
Megjegyzés: A kapcsoló aktiválása a PCI 2.1 szabvány szerint gyártott alaplapok (szinte valamennyi forgalomban lévő termék) esetében indokolt.

Funkció: AGP Aperture Size (MB)
Javasolt beállítás:
A rendszermemória 1/2 vagy 1/3 része, lehetőleg min. 32-64 MB
Megjegyzés: Az AGP grafikus adatátviteli csatorna rendelkezésére bocsátandó RAM méretét a rendelkezésünkre álló rendszermemória 1/2 vagy 1/3 részében célszerű meghatározni. Érdekes módon az egyes beállítások valóban befolyásolják a rendszer teljesítményét, ám egyáltalán nem a RAM méretének függvényében (!), így kitartó kísérletezés ajánlott.

Funkció: Spread Spectrum
Javasolt beállítás: Nem engedélyezett
Megjegyzés: Segítségével bizonyos alaplapoknál előforduló kompatibilitási problémákat küszöbölhetünk ki.



TOVÁBBI BEÁLLÍTÁSI LEHETŐSÉGEK

A rendszer BIOS és a lapkakészlet működését befolyásoló funkciók megfelelő szabályozásán túl számos további, az optimális finomhangoláshoz jóformán nélkülözhetetlen beállítási lehetőség áll rendelkezésünkre:

Funkció: ACPI Function
Javasolt beállítás: Nem engedélyezett
Megjegyzés: A fejlett energiagazdálkodási funkciók aktiválása jelentős erőforrás többletet igényel, az átlagos felhasználó igényeinek ismeretében többnyire feleslegesen.

Funkció: CPU Video Fan Off Option
Javasolt beállítás: Always On
Megjegyzés: Mivel a túlhajtott rendszerek stabilitásának egyik alapvető záloga a megfelelő hűtés, a processzor ventilátorának deaktiválása csak Ludd tábornok követői számára ajánlott.

Funkció: Assign IRQ for VGA
Javasolt beállítás: Engedélyezett
Megjegyzés: Az megfelelő IRQ címtartomány megléte a korszerű AGP grafikus kártyák szinte mindegyikének esetében szükséges.

Funkció: Parallel Port Mode
Javasolt beállítás: ECP
Megjegyzés: Ugyan szorosan vett értelemben nem tartozik a túlhajtás tárgyköréhez, azonban valószínűleg több nyomtató tulajdonos hasznosnak találhatja a tanácsot, miszerint az ECP mód használata jelentősen felgyorsíthatja a párhuzamos porton keresztül történő adatátvitelt. Természetesen kompatibilitási problémák jelentkezése esetén az alapértelmezett EPP módba való visszakapcsolás javasolt.

ABIT SOFTMENU II BEÁLLÍTÁSI LEHETŐSÉGEK

Tekintettel az Abit SoftMenu II valamelyik verzióját implementáló alaplapok (BX6, BH6, BM6, BE6, stb.) minden képzeletet felülmúló hazai népszerűségére, természetesen az ezen gyártmányokra épülő rendszerekben található módosított Award BIOS speciális beállítási lehetőségei sem maradhattak ki:

Funkció: CPU Operating Speed
Javasolt beállítás: Processzortól függően
Megjegyzés: –

Funkció: Turbo Frequency
Javasolt beállítás: Engedélyezett
Megjegyzés: 66 MHz-es FSB esetén tovább 1.5, 100 MHz-es FSB esetén 3 MHz frekvenciatöbbletet eredményez, amely egyes processzorok esetében akár 21 MHz-es órajelnövekedést is okozhat. (pl. Pentium III 650 MHz = 6.5 x 103 = 671 MHz). Sikerességünket ez esetben is alapvetően befolyásolja a rendelkezésünkre álló memória minősége.

Funkció: Ext. Clock (PCI)
Javasolt beállítás: FSB beállítások függvényében
Megjegyzés: Mivel a PCI busz órajelét a rendszer az FSB beállítások függvényében számítja ki, a szabványostól eltérő frekvencia az általa kommunikáló eszközök működésében zavarokat okozhat.

Funkció: Multiplier Factor
Javasolt beállítás: Processzortól függően
Megjegyzés: Az Intel túlhajtás ellenes cégpolitikájának megfelelően a napjainkban gyártott processzorok FSB szorzója előzetesen rögzített, így ez a lehetőség csak bizonyos régebbi Pentium II CPU-k esetében él.

Funkció: SEL 100/66# Signal
Javasolt beállítás: Low
Megjegyzés: Ezen funkció eredetileg egyes Pentium II processzorok rejtett szorzó beállítási lehetőségeinek felfedésére szolgált, sajnos az 1998. harmadik negyedéve után megjelent CPU-k esetében hasznavehetetlennek bizonyult. Amennyiben a kapcsolót „Low" értékre állítjuk, akár csekély gyorsulásnak is tanúi lehetünk.

Funkció: AGPCLK/CPUCLK
Javasolt beállítás: FSB beállítástól függően, 2/3, vagy 1/1
Megjegyzés: Hasonlóan a PCI busz esetében leírtakhoz, a 66 MHz-es alapbeállítástól való eltéréskor ennél a portnál is problémák léphetnek fel. Az általánosan elterjedt vélekedéssel szemben a nem szabványos, 100 MHz-es AGP órajel használata szinte semmiféle teljesítménynövekedéssel sem jár.

Funkció: L2 Cache Latency
Javasolt beállítás: Stabiltástól függően a lehetséges legalacsonyabb érték
Megjegyzés: A másodszintű gyorsítótár sebességével való játszadozás a rendszerstabilitás aláásása irányában tett egyik legdrasztikusabb lépés, így ezt a funkciót lehetőleg fontosságának megfelelő óvatossággal kezeljük...

Funkció: Speed Error Hold
Javasolt beállítás: Nem engedélyezet
Megjegyzés: A minél nagyobb mértékű túlhajtást, mint elérendő célt szem előtt tartva az előzetesen meghatározott sebességtől való eltéréskor jelentkező blokkolás valószínűleg senkinek sem való kedvére...

Funkció: CPU Power Supply
Javasolt beállítás: Processzortól függően
Megjegyzés: –

Funkció: Core Voltage
Javasolt beállítás: Processzortól függően
Megjegyzés: A processzor feszültségének beállításakor is ajánlott a fokozatosság elvét szem előtt tartani: csak 0.1 voltos lépésekben haladjunk a kívánt stabilitás irányába. Amennyiben a CPU a feszültségnövelést követően is bizonytalanul működik, térjük vissza az utolsó stabil FSB beállításhoz.

Túlhajtáshoz javasolt feszültségek (volt):

- Pentium II Klamath: 2.8-3.2
- Pentium II Deschutes: 2.0-2.3
- Celeron: 2.0-2.3
- Pentium III: 2.0-2.3

Végezetül a már megszokott értékelés helyett ezúttal egy figyelmeztetéssel zárom soraimat: a BIOS finomhangolás címszó alatt ismertetett beállítási lehetőségeket minden Kedves Olvasónk a saját felelősségére használja, mert az itt leírtak helytelen felhasználásának következében fellépő esetleges hardver- vagy szoftver-alapú hibákért a PC Guru semmiféle felelősséget sem vállal.

Varsányi András
Joshua7401@hotmail.com

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

AMD, Intel CPU-k,
Epox, Abit, Acorp, GigaByte, Asus alaplapok,
CD-ROM-ok, hangkártyák, Winchesterek

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

Midi ATX, Epox MVP3-G2 ATA66 alaplap, AMDK6-2 400MHz CPU
45.900,- Ft.-tól

!!! OTP Részletfizetési lehetőség !!!!

Használt alkatrészek beszámítása.

Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507
Faxbank: 2333-666/1607#

E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10., az Opera mögött
Tel.: 302-0585, Árlista: 2-333-666 / 1298#
Nyitva: H-Cs:9-17.30, P:9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, gar. 1 év monitorra 3 év
Viszonteladói Árlista: 2-333-666 / 1297#

Aktuális árainkról érdeklődjön telefonon – 302-0585, kérje le a FaxBank-ból – 2333-666/1297#, vagy keresse WEB-oldalunkon: http://www.accelerator.hu

EXTRA AJÁNLAT!

(Visszavonásig)

Folytatjuk a Compfair 99-es akciónkat! Minden vásárló, aki Samsung SyncMaster 750p, 950p, 700 IFT, 900 IFT, vagy 1000p típusú monitort vásárol üzletünkben, egy 10 napos Spanyolországi utazást kap ajándékba. Az akció részletei megtekinthetőek WEB-oldalunkon (www.accelerator.hu). Az akcióból természetesen a Panasonic sem marad ki, minden Panasonic monitor mellé egy RQ-P35-ös walkmant adunk ajándékba.

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Diákoknak 2% kedvezmény!!!

14" Licom SVGA 3 év garancia	26.400,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	52.000,-
Creative 48x IDE CD drive	9.920,-
4,3 Gb Quantum winchester	21.600,-
6,4 Gb Quantum winchester	24.400,-
Pentium II EX / AT alaplap	13.600,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	21.400,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	13.760,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	15.200,-
Matrox G-200 AGP 8 Mb	17.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	7.200,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-

Trans-Am Devil PII Celeron : 119.920,-
Pentium II EX , PII 333A Celeron , 32 SD, 4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 48x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

Használt Pentium számítógépek kiárusítása !!!

Canon BJ 10 SX használt/3 hó gar. **10.800,-**

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !
Hívjon, alkudjon és vásároljon !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

LS COMPUTER

A Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással

ABIT, ASUS, Hercules, Matrox, Diamond (5 év gar.), Gravis (3 év gar.), ATI, Intel, LG (3 év gar.), Samsung (3 év gar.), ADI, Viewsonic, Lite-ON (3 év gar.) és még sok más

Internet előfizetés (Datanet),
ÚPROFI monitor, nyomtató, notebook, egyéb alkatrész szerviz
1067 Budapest, Podmaniczky u. 29
Telefon : 311-5456 Friss árlista : w3.datanet.hu/~lsbt

ADRIA COMPUTER

www.adriacomp.hu
e-mail:adriacomp@mail.matavnet.hu

BIZTOS SZIGET A SZÁMÍTÁSTECHNIKA TENGERÉN

CONFIG XM
ASUS P3B, PIII450,SD128,SONY40x,WOODOOIII/16
HDD Q10G, SB LIVE, ATX MIDI HÁZ
NETTO **218 000,-FT**

CONFIG XF
ABIT BM6, PII 400 CEL., SD 64, SONY40x, SAVAGE4
HDD Q6,4, SB 128, ATX MINI HÁZ
NETTÓ **136 000,-FT**

ADI monitorok -azonnal kipróbálható- teljes skálájából, vagy a világpiac 7 vezető monitorgyártójának kínálatából választhat az ajánlott, vagy tetszőlegesen kiválasztott konfigurációinkhoz. Nálunk computere teljes körű számítástechnikai támogatást kaphat akár az Internet felé is. Használja ki a részletfizetés lehetőségét! Hívja most munkatársunkat és kérje ajánlatunkat álmai Y2K számítógépére.

1148 Bp. Adria Sétány 6/a. Tel/fax.: 222-6164,222-1806
Üzlet és Szerviz nyitva tartás: (H-P) 10-18(SZ) 10-13

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

AQUA	82	HERTA	B2
ACCELARATOR	94	KELLY TECH	79
ACOMP	47, 57	LORD COMPUTER	82
ADRIA COMPUTER	94	LS COMPUTER	94
AUTOMEX KFT.	B4	MACRODA	3
BALATI COMPUTER	94	MIKLAND	74
CD GALAXIS	20,21,29	PC5	95
COMPSERV	83	PIXEL MULTIMEDIA	B3
EAST COMPUTER	83	READY (FF)	95
ECOBIT MULTIMEDIA	65	SAMSUNG	73
EXTREME	75	SVED	74
FEFO	75	TOPWARE	56
GAMELAND	43	TRANS-AM	94
GUARDS (FF)	95	VTCD	69
HARDWEREM '96 KFT	95	WIN COMPUTER	83

OLD MAN

Sak's

Tuningműhelye

HardWerem-96 Kft.
Budapest, VI. Csengery u. 55.
Tel: 3326-841, 06-20-9244-647

Válogatott processzorok

A legújabb Pentium és Pentium II alaplapok

Csúcs tuning konfigurációk

E-mail: oldman@mail.matav.hu
Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver

BP. VI. KER. ZICHY J. U. 43.
TEL/FAX: 353-2592

SHOP

* Komplett 486-os (SVGA monitorral) már 25.000 Ft-tól
* Komplett Pentium (SVGA monitorral) már 44.900 Ft - tól
* Notebook 45.000 Ft -tól
* 14"-os SVGA monitor 14.500 Ft
* 15"-os dig. SVGA monitor 19.500 Ft
* 17"-os SVGA monitor 36.500 Ft
* Lézernyomtató 22.900 Ft
* Tintasugaras nyomtató 14.500 Ft
* Lapszkenner 11.000 Ft
* Új konfigurációk összeállítása napi áron
* Házhozszállítás, üzembehelyezés és szervizelés

NETWORK GAME CENTER
CLUB & SHOP

CLUB

* Elkülönített boxok
* 8 hálózatba kötött PII -es gép
* 17"-os monitorok
* Voodoo 3 kártyák
* MS IntelliMouse egerek
* Fejhallgatók - Joystickok
* Több mint 40 játék
* 3 féle tagsági kártya
  Blue Card 1000 Ft - 300 Ft/óra/gép
  Red Card 2000 Ft - 250 Ft/óra/gép
  Gold Card 4000 Ft - 200 Ft/óra/gép
  Tagsági nélkül - 400 Ft/óra/gép
* Éjszakai gépbérlési lehetőség 1500 Ft/fő/éjszaka (minimum 4 fő)

WWW.NGC.CO.HU
NGC@PCSSTUDIO.HU

PC dome

HÍREK — ELŐZETESEK
ISMERTETŐK — DEMÓK

▶▶▶ **PC DOME** ◀◀◀
ONLINE JÁTÉKMAGAZIN

http://pcdome.gyaloglo.hu

Ingyenes e-mail — egon.gyaloglo.hu
chat.gyaloglo.hu — Csevegés a neten
Társkereső — inda.gyaloglo.hu
logo.gyaloglo.hu — Operator logo feltöltés
Online áruház — plaza.gyaloglo.hu

GUARDS Tel.: 342-7595 E-mail: info@guards.hu

Ready® COMPUTERS

Számítástechnikai szaküzlet, bemutatóterem és szerviz

1054 Budapest, Vadász u. 36. Tel.: 331-05-18 Fax: 311-86-71
Nyitva: Hétfő - Péntek: 9.30-18.00, Szombat: 9.00-13.00

OTP áruvásárlási hitel komplett számítógép vagy nagyértékű részegység vásárlása esetén. 20% kezdőrészlet, helyszíni ügyintézés.

Számítástechnikai alkatrészek, tartozékok, kiegészítők széles választéka, akciók, Internet szolgáltatások

Abit, Amptron, Aristo, Acorp, Asus alaplapok
Széles házválaszték
MAG, Viewsonic, Samtron, Belinea, NECH, Proview, Scott Philips monitorok

MINDEN, AMI PC
HP, Canon, Epson, Lexmark nyomtatók
CD-ROM, CD-ÍRÓ, DVD
AMD, Cyrix, Intel processzorok
Seagate, Quantum, WD, Maxtor, IBM winchesterek

Igényei szerint összeállított számítógépek 1+2 év garanciával

STATION — irodai felhasználásra, munkaállomásnak
STANDARD — PC-vel ismerkedőknek
PROFESSIONAL — DTP, CAD munkára
OPTIMAL — alaplapra integrált VGA és hangkártyával

Internet: www.ready.hu ready@alarmix.net
Részletes árlista faxra: 2-333-666/1310#

Viszonteladói árainkról a 06 - 30 - 9413 - 453 - as számon érdeklődhet.

Id Software incorporated

Vajon van-e még olyan, aki a fenti nevet nem ismeri? Commander Keen, Castle Wolfenstein, Doom, Quake, Arena... egyszerre mérföldkövek a számítógépes játékok evolúciójában, és egy mindmáig apró, de annál híresebb szoftverfejlesztő cég felemelkedésében.

Sok mindent hallhattatok már róluk, például hogy több Ferrari parkol az irodájuk előtt, mint Schumacheréknél a boxutcában, és talán már John Carmacket is láttátok mosolyogni néhány fényképen, szemüvegben és lófarokkal.

Az ide vezető út azonban nehéz és küzdelmes volt, és a csapat joggal büszke eredményeire - és függetlenségére, amelyet mindvégig sikerült megőriznie.

A történet valamikor a kilencvenes évek elején kezdődött, nem sokkal azután, hogy bizonyos John Romero megtanította barátját, Carmacket programozni, és kiadták első játékukat, a Commander Keen című platformjátékot PC-re.

ide jutottak" - mondja azokról az időkről Todd Hollenshead, a cég jelenlegi igazgatója. Valóban, az Id saját maga teremtette elő a pénzt, amivel gazdálkodhatott. Ez azt jelentette, hogy egyszerre csak egy projektre koncentrálhattak, de abba mindent bele kellett adniuk. Cserébe a nagyobb profit lehetősége és a szabadság járt, és ez utóbbit nagyra becsülik az Id-nél. Nincs nagyhatalmú befektető, aki beleszólhatna az ügyeikbe, a munkájukba - így válhatott szállóigévé a válasz a gyakran feltett kérdésre, hogy mikor is adják ki a Quake-et. „When it's done" - amikor kész. Sőt, a kiadók mindent megadnának egyetlen Id játék forgalmazásának jogaiért is. Azt mondják, az Activisionnek már csak a presztízs miatt is megérte volna kiadni a Quake2-t, még ha egy árva centet sem kerestek volna rajta.

A Wolfenstein, az első igazi 3D-s akciójáték egy év alatt készült el, és hatalmas sikert aratott. A bevételekből Carmack

Nyereségükből, Carmack névrokonával, Adrian Carmackkel társulva céget alapítottak Id Software néven, és kizárólag saját erejükre támaszkodva nekiálltak a Wolfenstein készítésének. Minden kezdet nehéz, tartja a mondás, de ez különösen kemény időszak volt. „Ezek a srácok kenyéren és vízen éltek egy darabig. John Carmack három mérföldet gyalogolt a hóban minden reggel, amikor munkába ment. Soha senki nem halmozta el őket pénzzel. Vért izzadtak, amíg

nekikezdhetett kissé sajátos hobbijának, a Ferrarik gyűjtésének... Érdekes módon a Wolfenstein egyébként nem valós 3D-s megjelenítésre épült, mert az ahhoz igényelt komplex matematikához az akkori PC-k teljesítménye nem volt elegendő. Ezért a kompromisszumért cserébe félelmetesen gyorsan futott, és a sebesség azóta is sarkalatos kérdés az Id játékaiban. A másik hatalmas ötlet a hibrid shareware-terjesztés volt: a játék első néhány pályáját

kiadták szabadon terjeszthető változatban, és némi pénzért a vérszemet kapott felhasználó megrendelhette a teljes változatot is levélben vagy telefonon. Ily módon a játékot rengetegen ismerhették meg szerte a világban, és az Id Software név ismertté vált.

Az igazán nagy sikert azonban a cég következő, 1993. végére befejezett játéka, a Doom hozta meg. A program három epizódjából az első alkotta a shareware változatot, amelyet azóta több millió számítógépre installáltak fel. Minden valószínűség szerint az egyik legnépszerűbb és legismertebb játékprogram a világon.

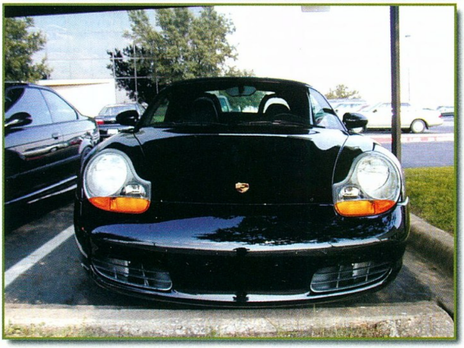
A hatás nem is maradt el, az Id azóta több egyszerű játékfejlesztőnél. Az egyik 1994. elején megrendezett hatalmas számítástechnikai kiállításon a legnagyobb érdeklődés nem a standokat, hanem a közöttük fel-feltűnő, fekete pólós embereket kísérte. A ruhadarab hátulján a

Doom logó volt látható, valamint a felirat: „Wrote it" (Doom - mi írtuk.).

A Doom nagyon fontos újdonsága volt, hogy ebben a programban szerepelt először igazán komoly lehetőség az egymás elleni játékra, ekkor jegyezhette meg a világ a „deathmatch" szót. Az

eredetileg csak a cég belső hálózatának kihasználására hozzáadott multiplayer üzemmód gyakorlatilag forradalmasította a játékipart, bár ennek teljes hatása mára vált igazán érzékelhetővé. Napjainkban a több játékos támogatásának hiánya számít már szokatlannak... A program másik érdekessége, hogy a klónok, vagyis a sikeres játékötletek tömeges lekoppintásának megjelenése azóta vált általánossá a piacon.

Innentől kezdve a „szaksajtó" folyamatosan ostromolta a dallasi csapatot, és csakhamar felrepült a hír: a még mindig csak 2,5D-s, hibrid Doom engine után a fő programozó, John Carmack teljesen 3D-s motort készít új játékukhoz. A



projekt Quake néven futott, és az elkészítése hihetetlenül sok időt vett igénybe. Ám a végeredmény bebizonyította, hogy érdemes volt rá várni. Az Internetes játékok korszaka a minden idők legjobb játékának is minősített Quake első részével köszöntött be, és az eredetileg szintén csak belső használatra szánt 3D hardver támogatás volt az egyik legkomolyabb előremozdítója a mindmáig tartó 3D-s forradalomnak. Carmack eredetileg csak a munkaállomásában porosodó profi grafikuskártya kihasználása érdekében készítette el a Quake OpenGL-t használó verzióját, de az egyik ott járt riporter unszolására végül ezt is kiadták.

Egyszerűen szólva, a többi már történelem. Az Id Software-t a számítógépipar legbefolyásosabb ötven cége között emlegetik, Carmack állandó szereplője a nyomtatott és elektronikus sajtónak (nem csak a játékokkal foglalkozónak!), a világ pedig a Quake immáron harmadik eljövetelét várja. Az Arena, az eddigi szokásokkal szakítva, immár csak a multiplayer játékra lett kihegyezve, magányos számítógépeken is csak így fut, az emberi ellenfeleket mesterséges intelligenciával helyettesítve. A jövőt pedig eme cég esetben megjósolni reménytelen próbálkozás, a csapatot alkotó élő legendák alighanem felülmúlnák a legmerészebb várakozásokat is.

A fentiek fényében meglepő lehet, de maga a cég mindössze tizenöt tagot számlál.

Az alapító szentháromságból mára John Carmack és Adrian Carmack maradt. John Romero a Quake befejezése után kivált az Id-ből, és Ion Storm néven saját fejlesztőstúdiót hozott létre - ha minden jól megy, az elkövetkező fél évben talán meg is jelenik három programjuk :).

Magáról John C-ről lehet talán a legtöbbet elmondani. Ő az égő szemű zseni, a látnok, alighanem minden idők legjobb játék-programozója, aki számára ez az állandó kihívás az élet értelme. Nem vesztegeti az idejét, megszállottként dolgozik minden percében, a fejlesztések közötti szabadságát pedig új technológiák utáni kutatással tölti. Egy alkalommal, amikor véletlenül bezárva találta magát az Id épületében, nem várt az esetleges segítség érkezésére, hanem leakasztotta egyik antik kardját a falról, majd szétzúzta az ajtót...

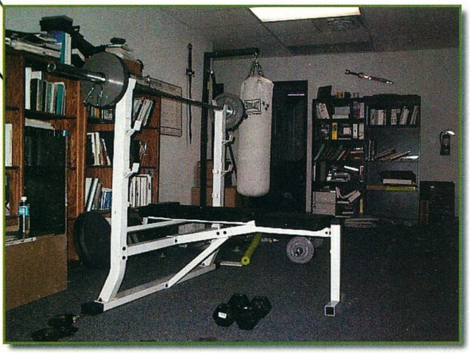
Mindez különös kontrasztot képez egyedülálló népszerűségével, és nem éppen mindennapi életstílusával. Mondják, egyszer kibérelte valamelyik repülőtér kifutópályáját, hogy alaposan letesztelhesse új Ferrariját, amelyből ötöt is tart a garázsában. Nem múlik el hónap, hogy valamelyik újság, Internetes site, vagy éppen tévécsatorna ne interjúvolná meg. Őt tekintik a meghatározó tényezőnek ebben az iparban, és ezt a szerepet vállalja is - hardware és software fejlesztők egyaránt hallgatnak a szavára, maga Steve Jobs is a segítségét kérte, midőn az Apple népszerűségének visszaállításáért indult újra csatába.

Az új utat kijelölő engine-t Adrian Carmack tölti meg az Id játékainak egyedi látványvilágával. A kettes számú tulajdonos ma már kevesebbet dolgozik számítógépen,

papír és ceruza segítségével alkot inkább. Ez talán szándékos is lehet, a Doom és a Quake grafikai stílusa ugyanis meglehetősen nyomasztóra sikeredett...

Kevin Cloud, a harmadik tulaj szintén a grafikában ténykedik, az ő keze alól kerülnek ki a falakat és tárgyakat borító textúrák. Ez a

„szentháromság” alkotja az Id magját napjainkban, de elképesztő eredményeik ellenére nem különülnek el a csapat többi tagjától. Az Id székhelyének mára kissé szűkössé vált viszonyai miatt ez persze nem is lenne könnyű - Carmackék már meg is hozták a döntést a költözésről, amint készen lesznek a Quake3-mal.



Ez a székhely sem egyszerű, mindennapi szoftverfejlesztő iroda. A stáb tagjainak szobái hi-tech felszereléssel vannak telezsúfolva; Intergraph munkaállomások, egy Silicon Graphics Origin szuperszámítógép. Egy ugyanilyen gyártmányú PC és egy Apple PowerMacintosh áll még Carmack asztalán, 20-21 inches monitorok, A3-as digitalizáló táblák - úgy egyáltalán minden dolgozó szobájában legalább két-három számítógép található. A falakon poszterek, kétkezes kardok, az egyik teremben fekvenyomópad és boxzsák, a sarokban hatalmas hűtőgép diétás kólával tömve. A folyosó pedig bekeretezett újságcikkekkel és oklevelekkel van kitapétázva, az egyik sarokban díjak és trófeák, és persze a fémből készült Id logó...

Ott vannak aztán a többiek is, mindjárt a legelső Graeme Devine, az angol, aki megálmodta és létrehozta a 7th Guestet, az első komoly CD-s játékot (rögtön két lemezre fért csak rá :). Ő Romero utódja, az ő feladata lesz elkészíteni az Id eljövendő játékainak designját.

Tim Willits és Brandon James készítik a pályákat a Quake3-hoz. Személyiségük és stílusuk egyaránt szöges ellentétben állnak - Willits precízen, papíron tervezve dolgozik, míg James pályái kisebbek, gyorsabbak, klausztrofóbiával telítettek, és szinte intuitív módon készülnek. Ezek alapján nem lehet gond felosztani a Q3test pályáit közöttük.

John Cash, egy újabb veterán felelős a botok, a számítógép vezérelte játékosok intelligenciájáért. Paul Jaquays szintén grafikus, és ő tervezi meg a játékosok karaktereit, személyiségét. A modellek elkészítése és animációja a meglehetősen excentrikus Paul Steed feladata. Kétségtelenül neki van a legnagyobb egója az Id-nél; 911-es Porschéjának „Strogg" a rendszáma (a rossz fiúk a Quake második részében), saját tervezésű a tetoválása, beceneve Villám (Attila, a hun kedvenc csődöre nyomán) és imád szexis poligoncsajokat modellezni 3D Studióban (király csávó :). Emellett ő készítette a cikkben látható képeket is.

A modellek skinjeit Kenneth Scott készíti, aki a Neten a Quake első két részéhez létrehozott saját textúrái által vált népszerűvé. Eme érdemeire való tekintettel vette fel John Romero a Daikatana első stábjába, és innen igazolt át általános meglepetést keltve az Id-hez.

Todd Hollenshead igazi businessman, ő az Id CEO-ja, vagyis vezérigazgatója. Aligha kételkedhetünk abban, hogy érdekes feladat egy alacsony létszámú és működési költségű, ugyanakkor világhírű és piacvezető cég üzleti vezetése...

Katherina Anna Kangről, a titkárnőről is érdemes pár szót ejteni: Carmack egyik legnagyobb eredményének tartja, hogy a hölgy is lelkes Quake3 játékos. Valóban jó előjel, hisz a Doom és Quake iránt közömbös volt, de ennek a játéknak a célja pont az, hogy az egyszerű halandókhoz is elvigye az emberek közötti versengés, a közös szórakozás örömét.

Az Id nem bővít, nem osztódik. Nem aprózza el magát, egyetlen projektre koncentrál mindig. A Quake3 nemsokára elkészül, Carmack pedig szeretne ismét a single palyer kategóriában nagyot alkotni. Nem csak a grafikában - és a csapatot ismerve az eredmény alighanem megér majd egy misét.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

Köszönet Alex Caceresnek és Paul Steednek a képekért

GameWizard

TALLÓZÓ

Az előző számunkban a Rockfire játékvezérlők bemutatása kapcsán esett szó a német illetőségű Ruling Technologiesről (www.ruling.de), és GameWizard névre keresztelt szoftverükről. A Rockfire termékek mellé csomagolt különleges változatban természetesen csak a gyár által kért vezérlők találhatók meg, de létezik olyan kereskedelmi változat is, amelyben a Windows által eredetileg ismert és az utólag feltelepített vezérlők is egyaránt megtalálhatók. A szoftver különlegessége abban rejlik, hogy gyakorlatilag bármilyen játékvezérlőt bekonfigurálhatunk vele a saját elképzeléseink szerint. Nemcsak a régebbi analóg vezérlőket, hanem az újabb digitális és USB-portos joystickokat és gamepadeket is használhatjuk vele. Egyes régebbi játékok nem működnek az USB-s joystickokkal, a GW ezt az akadályt is könnyen áthidalja.

A szoftver másik érdekessége, hogy a telepített vezérlőket játékonként akár más-más beállításokkal tudjuk használni. Az adott konfigurációt természetesen elmenthetjük, a későbbiekben a GameWizardban csak rá kell klikkelnünk a játék ikonjára, és máris játszhatunk. A tálcán (system tray) található GameWizard ikon az utolsó 10 játékindítást meg is "jegyzi", így nem kell Start-menüben sem keresgélni, a kívánt játék onnan is indítható.

A beállítás több lépésben történik. Először létre kell hoznunk a Games ablakban egy ikont, amely kibővített parancsikonként (shortcut) fog működni. Itt paraméterezhetjük az EXE file indítását, és ugyanitt vehetjük át más játékok beállításait. Ezután le kell definiálnunk azokat a funkciókat, melyeket az adott játékban használni fogunk (Commands fül), és alapértelmezésben nincsenek benne a felsorolásban. A konfigurációs menüben meg kell adni a funkció nevét (pl. Térkép előhívása), majd a "Read String" gombra bökve lenyomjuk az adott funkció billentyűzetkombinációját (pl. "m" betű). Ezután a Profiles menüben ki kell választani az egyik játékot, a vezérlőt, és be kell állítani a kiosztást. Ebben minden gombhoz, irányhoz legördülő menüsor tartozik, amelyben a Commands menüben beállított lehetőségek jelennek meg. Ha készen vagyunk, mentsük el beállításainkat. A játék a továbbiakban a Launch ikonnal indítható.

SakmaN

Kelly Tech kft.
1139 Budapest,
Üteg u. 6.
Tel.: 350-1246 Fax: 349-6477
www.kellytech.hu

INFO

CHIP előfizetési akció november 30-ig meghosszabbítva!

Fizessen elő, vagy újítsa meg előfizetését!

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

Előfizetem a CHIP Számítógép magazint:

❑ példányban egész évre ~~13 104~~ forint helyett **9 408 forintért***

❑ példányban fél évre ~~6 552~~ forint helyett **4 704 forint***

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 12 000 forint

❑ példányban fél évre 6000 forint

*Az ajánlat csak október 31-ig, az akció idejére érvényes.

Az előfizetés kezdete: ....

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

1999/11

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 11 Shareware III., CD-melléklettel, 1795 forintért

❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, **most 1904 forintért!**

❑ példányban CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel, 2464 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Országos Szimulátor Verseny 1999

Kategóriák:

- Autós: GT Sports Car, Nascar Revolution, NFS 3, Ubisoft F1 Racing, Breakneck, NFS 4., Test Drive 5.
- Motoros: Superbike
- Repülős: Jane's F-15, F16 Agressor, World War II. Fighters, Israeli Air Force, F16/Mig29

A versennyel kapcsolatban további információ:

Ecobit Multimédia Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.

☎ 268-0361

Danubius Rádió Web-lapja: www.danubius.hu

NEVEZÉSI LAP

Név: ....

Lakcím: ....

Telefon: ....

E-mail: ....

Szimulátorjáték címe

....

aláírás

A vonalkód helye

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP

CHIP előfizetési akció november 30-ig meghosszabbítva!

Fizessen elő, vagy újítsa meg előfizetését!
Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlap töltse ki nyomtatott nagybetűkk és küldje vissza postán vagy fax (350-8731)

PC GURU

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

I. Országos Szimulátor Verseny 1999

A bélyeg helye

Ecobit Multimédia Kft.

Budapest
Wesselényi u. 25.

1077

I. Országos Szimulátor Verseny

Kategóriák:

- Autós: GT Sports Car, Nascar Revolution, NFS 3, Ubisoft F1 Racing, Breakneck, NFS 4., Test Drive 5.
- Motoros: Superbike
- Repülős: Jane's F-15, F16 Agressor, World War II. Fighters, Israeli Air Force, F16/Mig29

A versennyel kapcsolatban további információ:
Ecobit Multimédia Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
☎ 268-0361

Danubius Rádió Web-lapja:
www.danubius.hu

ECOBIT

PC GURU

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

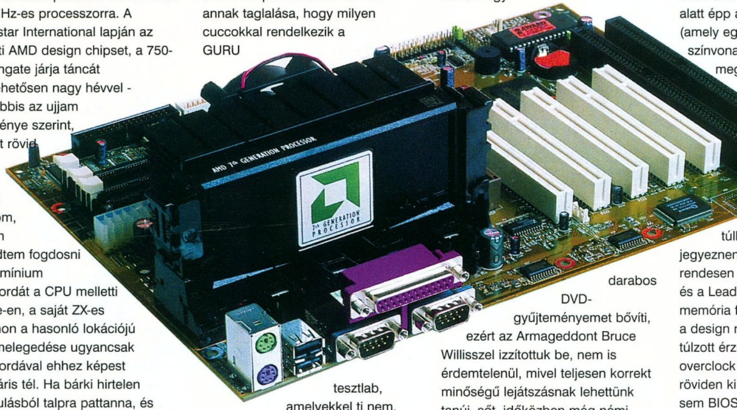
Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

TriAthlonisták

TALLÓZÓ

Október elején nyílott lehetősége a PC GURU három tagot számláló különítményének (helyi divatdiktátorunk - Csatti Soób, ezenfelül a Varga Eszti bátyja és szerény személyem) rátennie kezét a Magyarországon nagyon alacsony előfordulási indexet magáénak mondó MSI 6167-es alaplapra, illetve az abba passzoló AMD Athlon 600 MHz-es processzorra. A Microstar International lapján az eredeti AMD design chipset, a 750-es Irongate járja táncát meglehetősen nagy hévvel - legalábbis az ujjam véleménye szerint, melyet rövid úton el kellett kapnom, miután elkezdtem fogdosni az alumínium hűtőbordát a CPU melletti bridge-en, a saját ZX-es lapomon a hasonló lokációjú chip melegedése ugyancsak hűtőbordával ehhez képest nukleáris tél. Ha bárki hirtelen felindulásból talpra pattanna, és rohanna a legközelebbi számtech bolt felé, hogy Athlonistává váljon, el kell mondanom, hogy egyelőre - és valószínűleg még egy ideig - Slot-A-s alaplapot hazánkban kiskerekben nem lehet kapni, és K7-es procit se nagyon, ha pedig igen, akkor a mi példányunk ára olyan bruttó 180 ezer Ft körül mérlegel, szóval meggondolandó. Az igazsághoz természetesen hozzátartozik, hogy az 500 MHz-es változat ára közel a harmada ennek, és persze folyamatosan esni fog, ahogy jönnek ki sorra az egyre magasabb órajelű verziók (elvileg az Athlon 700 MHz ma, október 4-én debütált hivatalosan, azaz Amerikában október végére már kapható is lesz a retail szektorban), illetve amint az AMD-nek sikerül feltöltenie termékével a piacot, és a K7 kevésbé lesz hiánycikk. Most pedig engedelmetekkel továbblépek, hisz a cikk központi motívuma nem annak taglalása, hogy milyen cuccokkal rendelkezik a GURU tesztlab, amelyekkel ti nem.



Az alaplap 3 memóriafoglalata közül kettőt használtunk ki, egy 64 és egy 128 megás modult (SDRAM) pakolva beléjük, melyekkel az MSI alváz igen jól el is volt. Videokártyának a manapság átlagosnak mondható ASUS V3800 TVR (nem Ultra) lett belepasszítva az AGP slotba, melyet később felcseréltünk Leadtek Winfast S320 II-re (a TNT2 chip favorizálása nem tagadható errefelé) - egyikkel sem volt gond. HDD-ként Quantum 6.4-es merevedés szolgált, CD gyanánt Sony 32x meghajtó pörgette lemezeinket, míg a DVD szoftveres dekódolás teszthez Hitachi márkájú drive-nak vettük hasznát. Ez utóbbi funkciót a Cyberlink széles körben elterjedt PowerDVD 1.5-ös verziójával nyüstöltük, és mivel az alapbeállítottként használt Starship Tropaz diszk soobana nevű szponzorom jóvoltából már az én otthoni egy darabos DVD-gyűjteményemet bővíti, ezért az Armageddont Bruce Willisszel izzítottuk be, nem is érdemtelenül, mivel teljesen korrekt minőségű lejátszásnak lehettünk tanúi, sőt, időközben még némi Altec Lansing hangfal-teszt is bezsúfolódott tennivalóink közé ennek kapcsán. Ha már itt tartunk, akkor a tesztkonfig hangkártyáján az Aureal AU8820-as chipje számolt. Ami talán a legszembetűnőbb volt az egész hardver-együttesben, az a K7 cartridge-én található hatalmas Alpha márkájú hűtőborda és ventilátor. Amikor azt írom, hogy hatalmas, akkor tényleg valami nagyon nagyra kell gondolni - viszont ennek köszönhetően az Athlon hűtőbordán kézzel mért hőmérséklete olyan 30-35 fok körül ingadozhatott. Az előbbi mondatból kiviláglik, hogy a BIOS-ban nincs lehetőségünk alaplapi vagy chiphőmérsékletek értékeinek megtekintésére, mint ahogy sok más mindenre sem, amit már alapban megszokhattunk a BX/ZX vonaltól. Őszintén szólva még a szegényes mennyiségű állítási lehetőséghez sem nagyon mertünk hozzányúlni, ezért az első boot után azonnal a Load Fail-Safe Defaults opciót kiválasztva maximális stabilitás elérésére készítettük fel a rendszert, hiszen most még csak az ismerkedés folyt az architektúra és a triumvirátus között, nem akartuk azonnal 'megdönteni' a K7/MSI párost. A stabilitás témakörénél járva azt tudom elmondani, hogy a rendszer 'indokolatlanul' (értsd például nem a videókártya esztelen túlhajtása következtében) mindössze egyszer fagyott ki a közel 5 órás tesztelés során, akkor viszont a sors meglehetős iróniája okán a kék halál képernyője Win98 alatt épp az AMD Athlon Press CD (amely egyébként igencsak gyenge színvonalú) anyagainak megtekintése közben jött föl meglehetősen szokatlan 'PCI Error' hibaüzenet kíséretében. Ha már úgyis említettem a grafikus kártyák túlhajtását, azt is meg kell jegyeznem, hogy az MSI lapban is rendesen lehetett húzogatni az Asus és a Leadtek kártyáit mag- és memória frekvencia szempontjából, a design nem mutatott semmiféle túlzott érzékenységet ez iránt. Az overclock téma befejezéseként röviden ki kell térnem arra, hogy sem BIOS-ból, sem alaplapi jumperrel, sem a fehér mágia felhasználásával nem lehet túlhajtani ebben az MSI lapban a K7-et. Akkor rá is térnék a teszt során futtatott szoftverekre.

Elsőként a helyi nagy kedvenc, az Unreal Tournament gyakorló botos részével játszottam vagy negyed órát D3D alatt, egészen 1152x864-es felbontásig élvezhető minőségben (a TNT2 húzása nélkül, még a régebbi 2.25beta2 Asus driverekkel). Nem mondom, hogy nem zuhantam le kismilliószor a Morpheus nevű pályán (hmm, már megint ez a név - az álom istene a görög mitológiában mindazonáltal és addicionális információként). Miután a hardver rovat szerkesztőjének összes fiókját távollétében Laa-Yosh-sal átkutatva sem találtunk Quake 2 CD-t, ezért le kellett mondanunk erről a játékról, vigasztalódtunk azonban az ugyancsak etalonként használt 3D Mark 99 Max Próval, amelyben a fentebbi paraméterekkel (Asus 2.25b2 stb.) a 800x600x16-os tesztben 5.055 3D Markot kaptunk végeredményül, ami nagyjából az elvárt teljesítmény volt, ellenben a 10 ezer fölé rúgó CPU 3D Markkal, mely álomhatárt az eddigi, egyéb

CPU-kkal végzett mérések során nem sikerült elérni. Bizony, az Athlon CPU a javából. A történeti hitelesség kedvéért a konfig rendesen meg lett izzasztva a 1280x1024x32-es kínálással, amelyre csak 1.837 3D Markot tudott abszolválni, bár ez a felbontás és színmélység inkább a videokártyán fogott ki, mintsem a CPU-n. Miután a grafikus kártya a gyári 125/150 MHz-es alapértékekről fel lett húzva 155/180-ra, emellett a vadonatúj nVidia 3.34-es referencia meghajtók dolgoztak a Win98 kebelében, 5.758 3D Markot kaptunk eredményül a 800x600x16 tesztben, ami már erősen tisztességes.

A vizsgálódás következő köre a Quake 3: Arenát (1.08) vette célba, amelyben az UT-tel egybecsengően az 1152x864 volt az a felbontás, amely mellett a játék még teljesen folyamatos volt High Quality beállításokkal, bár ez úttal az 1280x960-as felbontás is ‘még játszható’ minősítést kapott tőlünk húzott TNT2-vel oldalba bökve. Az 1600x1200 bilinear filteringgel nagy valószínűség szerint már csak a pályák egyéni bejárása miatt adott 15-20 fps körüli teljesítményadatokat, hálózati játék esetén a gépen csücsülő játékos pedig már durva beszaggatások szenvedő alanya lett volna. A fenti nyaggatások során egyre erősebben körvonalazódott a kép: az esetek nagy részében a videokártya a limitáló faktor, azaz az Athlon 600 MHz erős túlzás a legtöbb játék esetében, ha a gfx kapacitásunk kimerül a TNT2-es kártyában. Mondom mindezt annak ellenére, hogy tényszerűen (az Anandtechen megjelent Pentium III/600 verzusz K7 600 összehasonlítás alapján) az ugyanolyan órajelű Athlonok magasabb fps értékeket érnek el Q3:A timedemókban, mint PIII-as társaik. Számomra úgy tűnik, hogy várnunk kell a Savage 2000, de még inkább a Glaze 3D megjelenéséig (a 3dfx-ben már megrendült a bizalmam, őket ezért hagyom le itt), hogy méltó grafikus chipet illeszthessünk az AMD új vonalának processzorai mellé. Talán tovább is, bár a közeli jövő grafikus chipre integrált geometriai számolása bekavarhat ezen a téren.

Az AMD kilátásai az Athlon chippel igen rózsásak, mert teljesítménye meggyőző, komoly kereslet van rá, és mint már írtam, az órajel 0,25 mikronos csíkszélesség mellett is már 700 MHz-nél tart, sőt, Webes híradások szerint a hírhedt drezdai Fab 30-ban már 800 MHz-en ketyegő példányok is vannak mennyiségben. Ami ennél is durvább, hogy réz alapú technológiával (0,18 mikron) készülő társuk esetében már elérték az 1.100 MHz-es határt is laboratóriumi körülmények - frizsiderhűtés - nélkül, és az ottani mérnökök úgy vélik, valahol 1.500 MHz körül lehet ennek az új technológiának a határa, azaz egyelőre még van hely az Intellel folytatott órajel-verseny folytatására. Amint arról korábban már hallani lehetett, az AMD rendesen leszegmentálja majd az Athlont, ennek megfelelően készülnek majd erősebb cache-konfigurációval (és talán magasabb órajelen, mint a mezei társaik) Athlon Professional és Ultra modellek, az átlag otthoni felhasználónak pedig marad az Athlon Select. A tokozási tervek egyelőre homályba vesznek, de a mostani állapot szerint jövő év márciusa előtt nem fogunk látni socket formátumú K7-et.

Ugyancsak esett már szó a cikk eleje felé a zord Slot-A alaplap-ellátásról, melynek egyik oka, hogy több gyártó cég fél az Intel retorziójától (értsd: nem kapnak chipseteket, vagy csak kevesebbet a rendeltnél), amennyiben lapot építenek az Athlon platform köré. Ilyen volt többek között az Asus, amely aztán a nagyközönség nyomására mégis ki fog hozni Slot-A-s lapot novemberben, sőt elvileg ő fogja prezentálni az első olyan alaplapot a K7 procikhoz, amelyen a tuning megvalósítható lesz. Az általunk használt lap gyártója, az MSI, vagy éppen a Gigabyte és a FIC viszont már a kezdetektől kiállt az architektúra mellett, és nagy valószínűséggel a jövőben a VIA chipsetjét fogják használni. Pár napja további nagyágyú csatlakozott a társasághoz a Tyan személyében, amely novemberben tervezi kihozni első Athlonos lapjait, illetve 2000. első negyedévében a duál-K7 megoldását. Jól hangzik, de azért az örömködéssel várjunk addig, amíg mennyiségben le is gyártják a terméket.

Vásárlási tanácsadást ennek a cikknek a végén felesleges megejteni, mert ez úttal inkább bemutatóról van szó, mintsem termékajánlóról, annak ellenére, hogy a vállalkozóbb kedvűek kis szerencsével és dagi pénztárcával már hozzájuthatnak itt-ott a K7-hez. Az én összegző véleményem a rövid teszt után igen kedvező az Athlon platformról mind teljesítmény, mind stabilitás szempontjából, de a relatív hiányállapot miatti magas árak okán egyelőre kivárást ajánlok azok számára, akiket ez az architektúra valószínűsíthetően érdekel. Ugyancsak idő kell majd annak eldöntéséhez, hogy melyik K7 alaplap a legstabilabb a gyakorlati használat során, erre vonatkozólag a Net teljes bizonyossággal tele lesz összehasonlító tesztekkel pár hónapon belül. Üdv mindenkinek,

tig

K7 SZAKMAI SZEMMEL...

Gondolom, mostanra mindenki tudja, hogy a K7 x86 kompatíbilis 32 bites processzor, amelyet az AMD hosszú évek kemény munkájával fejlesztett ki, és fő célja az Intel egyeduralmának megtörése a “komoly” felhasználási területeken. Ennek megfelelően a processzor tervezésekor az elsődleges szempont a teljesítmény volt, bár napjainkban a K7 árban is versenyképes az Intel konkurens termékeivel. Az eredmény pedig lenyűgöző: huszonkétmillió tranzisztort zsúfoltak egyetlen lapkára, és ez a processzor szinte minden paraméterében felülmúlja a Pentium III-at. Elsőre látható az L1 cache méretének jelentős növelése: a K7 64k adat- és 64k utasítás-pufferrel (összesen 128k!) rendelkezik. Ezek a gyorsítótárak a processzor és a memória közötti útvonalon helyezkednek el, átmenetileg tárolva a gyakran elért, vagy várhatóan hamarosan szükségessé váló kódsorokat és adatokat. Megfelelő szervezéssel a memóriából közvetlenül történő adatelérés elkerülhető, ami jelenleg akár 5-8 órajelciklusnyi várakozást is jelenthet. A cache a mai processzorokon több szintbe van rendezve, az első szint (L1) a processzor lapkáján, a második (L2) többnyire a CPU-n kívül található. Az L1 teljes sebességű, rendkívül kis reakcióidejű memóriatípus, a központi RAM-mal ellentétben statikus felépítésű, tehát tranzisztorokból áll. Ez a mai Intel procikban 32k, a K7-ben ennek négyszerese! A K7 magja emiatt (is) sokkal nagyobb.

Az Intel az L2 sebességét a PII-es processzorban növelte meg a mag sebességének felére, némi extra költség árán. A Celeron sorozatban pedig az L2 cache is a processzormagon található, teljes sebességű, ellenben költség- és méretbeli szempontok miatt

A Hardware One nevű Netes hw site lerántotta a finoman szólva is diplomatikus Asus mesterkedéseiről a leplet: a tajvani gyártó I-Board fantázianév alatt dobott piacra Slot-A alaplapokat már szeptember végén. Most, hogy a K7 vonal nyerőnek látszik, illetve az Intelnek kisebb gondjai akadtak, a biztosnak látszó szerető már fennen is vállalja új partnerét, azaz mint már a cikkben is említettem, novemberben jön a hivatalos K7M.

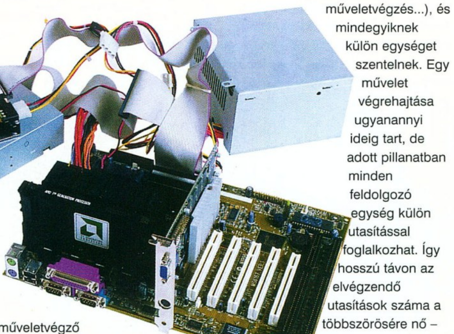
viszonylag kis méretű. Az AMD nem akarta a K7 felvevőpiacát korlátozni azzal, hogy egyetlen megoldást tegyen csak lehetővé, így a processzorkártyára szerelt L2 cache sebessége 1/4-től 1/1-ig terjedhet. Ez lehetővé teszi, hogy egyetlen magot gyártsanak, de a különböző igényű felhasználók pénztárcáihoz igazodó változatokban dobják piacra.

A processzor és a memória közötti busz sebességét is alaposan felturbózták, az Intel jelenlegi 133MHz-éhez képest a K7 200MHz-e jó darabig előnyben lenne, de az AMD már a 400MHz felé kacsintgat.

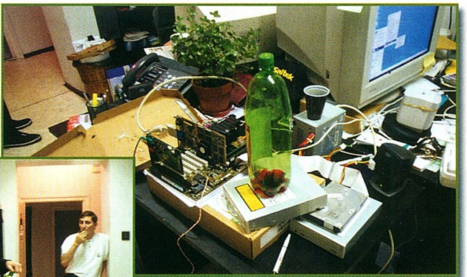
Miért is kell mindenhol ez a nagyobb sebesség? A processzor teljesítménye nagy mértékben függ a feldolgozandó adatok érkezésének folyamatos biztosításától. Ha ez nem teljesül, akkor tétlenül vesztegel egy vagy több órajelciklusig, ezért kell a sok és gyors cache. Az egyes részegységek pedig állandóan kommunikálni szeretnének mind a memóriával, mind a CPU-val, de ez utóbbit általában ugyancsak a memórián keresztül tehetik meg. Ez a forgalom állandó dugókat okoz a rendszerbuszon, de ha a processzornak, mint legfőbb igénylőnek külön, gyors csatornát biztosítunk, akkor ennek gyakorisága és mértéke is jelentősen csökkenthető. Hab a tortán a többprocesszoros munkaállomások és szerverek vásárlóinak, hogy minden CPU saját busszal rendelkezik az ilyen alaplapokon.

Önmagában a sávszélességek növelése lehetővé teszi, hogy a processzor teljesítménye állandó maradhasson az egész rendszert komolyan terhelő esetekben is. Az AMD eddigi processzorainak gyengécske eredményeit viszont ez még nem befolyásolta volna döntően, így a cég mérnökei alaposan nekiálltak a munkának tervezőasztalaiknál. A K7 architektúráját előszeretettel emlegetik hetedik generációsként, még a tesztpéldány hátulján is ott virított egy ilyen felirat. Valójában a processzor, noha kellőképpen lenyűgöző felépítéssel rendelkezik, némi jóindulattal is csak 6,5-ik generációsnak minősíthető. Áttanulmányozva a blokkvázlatokat, érezhető a mérnökök munkamódszere: ízekre szedték az Intel P6-os architektúrát, és ahol csak hibákat vagy szűk keresztmetszeteket találtak, ott azonnal új megoldásokat kerestek.

A K7 felépítését tekintve tehát szuperskalár CPU - egy órajel alatt több x86-os utasítás elvégzésére is képes, amit több önálló



műveletvégző egység tesz lehetővé. Az x86-os utasítás alatt voltaképpen az XT-ket hajtó 8086-os processzorok egy gépi kódú parancsát értjük, kiegészítve az elmúlt húsz év bővítéseivel. A P6-hoz hasonlóan ezeket az összetett utasításokat alacsonyabb komplexitásúvá alakítja, majd nagyobb csomagokban vizsgálva őket optimalizálja a végrehajtási sorrendjüket. A K7 a PII-höz



hasonlóan dolgozza fel ezeket, de sokkal több utasítást képes egyszerre vizsgálni (72 a 40-el szemben) és végrehajtani (9/5). Igaz, ezek csak elméleti maximumok, a gyakorlat ennél mindig kevesebb.

A másik nagy áttervezés a lebegőpontos feldolgozóegységet érinti: itt a pipeline, vagyis futószalagos feldolgozás a főszereplő. Ahogy Henry Ford az autógyártásban a tömegtermeléshez fejlesztette ki új módszerét, úgy a processzorok is csak a hatalmas mennyiségű feldolgozandó utasítás miatt képesek hatékonyabban dolgozni ennek segítségével.

Az elv lényege az, hogy a műveletek elvégzését több fázisra bontják (pl. utasítás lehívás, dekódolás, adatok lehívása, műveletvégzés...), és mindegyiknek külön egységet szentelnek. Egy művelet végrehajtása ugyanannyi ideig tart, de adott pillanatban minden feldolgozó egység külön utasítással foglalkozhat. Így hosszú távon az elvégzendő utasítások száma a többszörösére nő – sajnos, a gyakorlatban azonban a programon belüli elágazások, feltételes ugrások és ugyanazon adatot több lépcsőben feldolgozó programrészek miatt ezt nem lehet a végtelenségig fokozni, sem minden esetben kihasználni. A sebességnövekedés tehát erősen függ az éppen futó programtól. Emiatt az Intel nem használta mindenhol ezt a technikát, mert a P6 tervezésekor még túl költséges lett volna az így elérhető teljesítménynövekedés.

A modernebb K7 - a PII-vel ellentétben - nem kettő, hanem három lebegőpontos egységet tartalmaz (bár az egyik csak memóriában történő tárolásra képes), és mindegyik futószalagos megvalósítású - innen a K7 magasabb FPU teljesítménye.

A 3Dnow utasításkészlet pedig emiatt szinte feleslegessé válik, használata egészen minimális sebességnövekedést jelent csak. De legalább van min fejleszteni a következő x86-os AMD processzorban.

A gyakorlati teszteket és Gale véleményét már olvashattátok; az enyém pedig a következő. A K7 gyors, de ezt legalább annyira köszönheti a jobb cache és memóriasebességeknek, mint a rendkívül összetett belső felépítésének. Az alaplaphiány pedig az egyébként vitathatatlanul fejlettebb K7 számára könnyen végzetesnek bizonyulhat. A nem csillagászati teljesítménykülönbség többe kerül, és még csak nem is kapható...

Laa-Yosh

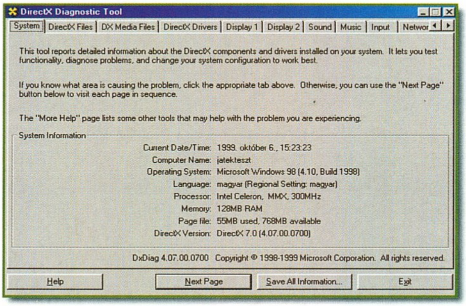
Két, érdeklődésre jogosan számot tartó hír lapzárta után csordogált le az indákon. Elsőként a Forbes Digital Tool jelentését említem, mely szerint az Athlon 750 MHz bejelentése napokon belül megtörténik (a mai dátum október 6.), míg a 800 MHz-es változat hivatalos piaci bevezetése novemberben fog megkezdődni. Ezen fejlemények hatására az AMD részvényei 7 százalékot emelkedtek a tőzsdén, amihez még az is hozzájárult, hogy a drezdai gyár K6-3 réz alapú mintái 600 MHz-en már mennyiségben produkálódnak a gyártósorokon, és a mérnökök szerint ezzel az anyaggal a 800 MHz elérése reális cél. Ha ez igaz, akkor eddig nem is remélt távlatok nyílnak a Super 7 platform előtt (a kissé misztikus homályban leledző K6-2+ is réz alapon, 0,18 mikronos csíkszélességgel várja elvileg, hogy rávethesse magát valamikor a felhasználókra).

A második csemege Athlon alaplap, mégpedig a Freeway FW-K7VM jelzésű lapja, melynek érdekessége és erőssége a 31 féle FSB sebesség, 90-től egészen 150 MHz-ig, illetve, hogy már gyártásban van.

A Vcore 1,3 – 2,0 Volt közötti lehet, de hogy ezt a felhasználó milyen mértékben szabályozhatja, arról nem szólt a fáma.

DirectX 7.0

Kezdetben valószínűtlennek tűnt a Microsoft azon célja, hogy a kilencvenes évek végére első számú és meghatározó játékplatformmá alakítsa Windows operációs rendszerét. Az egyszeri játékosok elképzelhetetlennek tartották, hogy bármely nem DOS alapú játékprogram akadályok nélkül és gyorsan is futhasson a gépükön, a fejlesztők azonban hamar letették



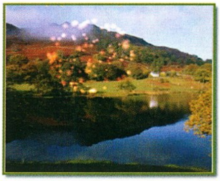
voksukat a Win95 mellett, és így nekünk nem maradt más lehetőségünk, mint hogy kövessük őket. Az azóta eltelt idő - noha nem kevesen kritizálják a jelenlegi rendszert - végül mégis igazolta a szoftveróriás célkitűzéseit. A DirectX, ez az egységesített programozási felület (API) remek megoldást nyújtott az elmúlt évek minden

várakozást felülmúló fejlődése során előállt kihívásokra. A fejlesztési idő drasztikus lerövidülése ugyan elmaradt a programok egyre fokozódó összetettsége miatt, de így is években lehet számolni a DirectX használatával nyert időt. A hardware eszközök továbbra is lenyűgöző mennyiségének támogatása pedig tulajdonképpen megoldhatatlan lenne az API használata nélkül. Tegyük hozzá, jelen esetben ez a feladat nem szűnik meg, csupán a programfejlesztők helyett a hardware gyártókra hárul.

A Microsoft végül szeptember második felében adta ki a régóta beharangozott 7.0-ás verziót. Az alábbiakban megpróbáljuk röviden összefoglalni a fontosabb újdonságokat, valamint ha minden jól megy, a CD mellékleten találhattok majd példaprogramot is.

Kezdjük a manapság legnépszerűbb Direct3D-vel. Amellett, hogy teljesen kompatíbilis az összes korábbi verzióval, rengeteg nagyon hasznos újítás található benne. Talán a legfontosabb, leginkább előremutató és persze legjobban várt bővítés a hardware-es geometriai gyorsítás támogatása, amellyel a renderelési pipeline első két fázisa gyorsítható. A geometriai transzformációkat és a világítás kiszámítását az erre képes grafikus processzorok átvehetik a CPU-tól, amelyben így a számítási kapacitás akár 70%-a is felszabadulhat.

A D3D mostantól támogatja a cubic environment mappinget, így a tükröződésekhez mostantól nem csak egyetlen gömbfelületes feszítésű, hanem a tér főbb irányainak megfelelően hat, dinamikusan frissíthető textúra



használható. Így a régebbi módszer alkalmazásakor fellépő torzulások elkerülhetők.

Megjegyezném, a fenti két újítást az Nvidia új chipje, a GeForce256 támogatja elsőnek. Elfogultságát félretéve, mindenki hálás lehet a cégnek, hogy „keresztülnyomta" ezeket az újításokat; lehet, hogy a Ge256 nem lesz jó kártya, de nélküle ítéletnapig várhatnánk a T&L megvalósítására.

Szerintem a geometry blending az egyik legizgalmasabb, és a fejlesztők által bizonyára örömmel fogadott újítás (demo: blend.exe, tentacle.exe, F1 a helphez). Ennek lényege, hogy a D3D képes automatikusan létrehozni egy felületet két poligonális tárgy közé, és ezt a tárgyak egymáshoz képest történő elmozdulásakor dinamikusan torzítja. Lefordítva, képes a különálló felkar és alkar közé automatikusan kiszámítani a könyökízületet, és azt a kar mozgása esetén hajlítja is. Ezzel tulajdonképpen a single-skin karaktermodellek animációjához kidolgozott bonyolult eljárások, mint pl. a skeletial animáció könnyedén kiválthatók. A szükséges számításokat a CPU végzi, így van némi teljesítmény-költsége, de geometriai gyorsítós kártyán ez nem jelent gondot :).

Fejlesztettek még a D3D textúra-kezelésén is. A DX 6.0 erre túlbiztosított, rossz hatékonyságú eljárásokat tartalmazott, így a sok textúrát használó programok még 32 MB-os videokártyákon is gyengén futottak, hacsak a fejlesztő nem írt saját algoritmusokat (Tim Sweeney kb. 30-50%-ot gyorsított az Unreal D3D-s változatán, amikor újraírta ezt a részt).

Érdekesség még a Direct3DX, ami egyszerűbben kezelhető, mintha a teljes API-t kellene programozni; ez tulajdonképpen előre gyártott programmodulok gyűjteménye, amelyekkel a kezdő programozók munkáját igyekeznek megkönnyíteni.

A DirectMusic is tartalmaz apróbb újításokat, például mostantól támogatja a Downloadable Sounds 2. szintű szabványt, valamint Win98 Second Edition vagy Win2000 operációs rendszereken képes az esetleges hardware gyorsítás kihasználására.

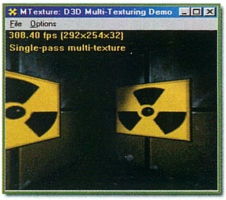
A DirectInput force feedback támogatásán javítottak valamennyit, és kapaszkodjatok meg, képes nyolc egérgomb (!) lekezelésére. Kíváncsi lennék egy ilyen jószágra...

A DirectSound is gazdagodott néhány újítással. A Microsoft licencelt néhány effektust a Creative Labs EAX API-jéből, és a már meglévő algoritmusok finomításával sikerült a CPU-kihasználáson is javítaniuk.

A DirectDraw pedig mostantól képes sztereóban renderelni,

aminek eredményeképp ama vicces karton szemüvegek piros-kék fóliáján keresztül nézve 3D-s képet láthatunk. Mivel a D3D is a DirectDraw-t használja a kiszámított képek megjelenítéséhez, ez a képesség a 3D-s játékokban is használható lesz.

A többi változtatás főleg a programozókat érinti; például sokat

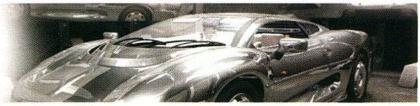


dolgoztak a fejlesztői dokumentáció minőségének javításán, több példaprogramot mellékelnek, valamint apróbb változásokat eszközöltek egyes eljárások és függvények használatában.

Elmondhatjuk tehát, hogy a Microsoft ismét nagyot alkotott, főleg a geometriai gyorsítók képességeinek kiaknázása az, amire már régóta nagy szükség volt, de a többi újítás is jól jött, a következő egy év játékai azonban ettől még nem feltétlenül lesznek jobbak... de ez már a fejlesztőkre tartozik.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mai.datanet.hu

3D Studio Max 2



Újabb szeptember, újabb iskolakezdés. Nekem ugyan már az utolsó (ha minden jól megy; mindenesetre most lekopogtam, bár nem vagyok babonás :)), de egy kellemetes kis utóvizsga azért finoman szólva beárnyékolta a nyár végét. A lényeg azonban az, hogy átmentem, és az újság megjelenésének időpontjára sikerült beindítanom a home page-emet is, ahol természetesen a Maxrovat on-line kiadását is megtalálhatjátok.

A site beindítása egyben azt is maga után vonta, hogy kénytelen voltam kissé belemászni a html szerkesztésbe - így aztán ha minden jól megy, a jövőben a CD melléklet írásait is ilyen formában fogom elkészíteni. Ez két okból is hasznos: lehetőségem nyílik képeket mellékelni és pontosabb cikkeket készíteni, valamint ezeket minimális munkával fellőhetem a Webre is.

Imperium Galactica II

További változtatásként hamarosan befejezem a 3D grafika áttekintését, a kamerakezelés, a video post és az animáció alapjainak bemutatásával. Utána valószínűleg nagy levegőt veszünk, és átváltunk a Max 3-ra, ami tehát nagyjából a jövő év elején fog megtörténni. Terveim között szerepel a tutorial jellegű témákra való áttérés, mivel a Guru táboros tapasztalatok alapján az elmélet gyakorlatba való átültetése során némi segítségre szorultok.

REAL-TIME 3D

Most pedig néhány Maxrovat erejéig teszünk egy kis kitérőt, a Max egyik kicsit különlegesebb, de nem kevésbé izgalmas felhasználási területe felé. Pont a közelmúltban kellett némi alacsony poligonszámú modellezést végeznem, és ennek kapcsán emlegettem fel valakinek, hogy bizony a játékban szereplő modellek az Id software-nél és a LionHeadnél is Max alatt készülnek. Az illető ezen komolyan meglepődött, pedig így van; manapság a 3D-s játékok tartalommal való feltöltéséért a legtöbb helyen a 3D Studio a felelős. Ez erősített meg az elhatározásomban, hogy a Guruban is foglalkozzunk ezzel.

A valósidejű 3D-s alkalmazások első számú szabálya az alacsony poligonszám. Felejtsétek el a PIII-as és K7-es processzorokat, felejtsétek el a Ge256 hardware-es geometriai gyorsítását - az elkövetkezendő pár évben a renderelt animációkban megszokott 25-50 ezer face-ből álló modelleknek a játékokban még biztosan nem lesz realitása. Ennek a munkának a legnagyobb, és egyben legérdekesebb kihívása tehát, hogy adott, kifejezetten kis mennyiségű háromszögből felismerhető formákat, ne adj' isten jól kinéző 3D-s modelleket alkossunk.

A fentiekből következően eszközeink nagy részét egyből el is felejthetjük. NURBS? Esélytelen; a legegyszerűbb NURBS modellek is több tízezer poligont tartalmaznak átkonvertálásuk után. Patchek? Ennek meg értelme nincs sok, hisz ezzel az eszközzel teljes íveket kell hosszasan finomítgatnunk, hogy élethű modellt készíthessünk el. Ha ezt az ívet aztán csak 2-3 szegmensre bontjuk szét, akkor teljesen feleslegessé tesszük sok órai küzdelmünket. Marad a mesh modellezés, ennek legtöbb eszköze pedig a Max 2.5-ben az Edit Mesh módosító paneljein helyezkedik el.

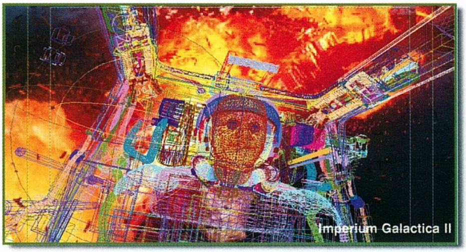
Tanulmányozzátok hát az Edit Mesh-t, szedjétek ízekre, memorizáljátok, hogy melyik tool hol található. A legtöbbet a vertexekkel kell majd foglalkozni, utána az élek és a face-ek jönnek. A biztonság kedvéért át fogjuk még ismételni ezeket.

Nagyon fontos, hogy el kell felejteni a szép, szabályos, négyzet alakú rácsozatot a modelleken. Minden egyes háromszögre szükségünk lesz, így érdemes rögtön a modellezés kezdetén beállítani, hogy a program az összes élt jelenítse meg. OpenGL-t támogató kártyák esetében a drivert állítsuk be úgy, hogy mind a háromszögek kezelésekor, mind kijelzésükkor használja a triangle strippinget, így gyorsabb megjelenítést kapunk.

Sajnos azt, hogy adott formát hogyan lehet takarékosan megvalósítani, igazán csak sok tapasztalat begyűjtésével lehet elsajátítani, konkrét módszerek vagy törvények nincsenek. Néhány általános elvet tudok csak felsorolni. A legtöbb hengeres formát, ívet egy modellen belül hat, esetleg fontos helyeken nyolc szegmensre lehet felosztani. Kivételt képezhetnek olyan esetek, amelyekben az ív ábrázolása kiemelten fontos, például az autók kereke, vagy valamilyen kifejezetten gömb alakú tárgy. Gömbökhöz különben ne a geodéziai felbontású, hanem a GeoSphere nevű primitívet használjuk; ez sokkal kevesebb poligon mellett képes ugyanolyan ívelést ábrázolni. A felbontást egyébként célszerű az adott tárgy méretéhez igazítani, a Quake-ben például egy-egy kockát használtak a láthatatlanná vált játékos szemgolyóinak megjelenítéséhez. Ez egy másik nagyon fontos trükk: ha kénytelenek vagyunk mindössze négyszögű alaprajzot használni valahol, akkor azt forgassuk el 45 fokkal, hogy az egyik élén álljon, így jóval kevésbé tűnik majd szögletesnek.

Az általános munkafolyamat úgy néz ki, hogy valamilyen primitívből kiindulva durva közelítésű formát állítunk elő, majd a divide edge és a tesselate funkciók használatával létrehozzuk a szükséges mennyiségű poligont, végül a vertexek mozgatásával kialakítjuk a végső formát. A két leggyakrabban ismételt művelet pedig a felesleges poligonok kiirtása optimalizálással, illetve a modell éleinek elforgatása, a turn edge tool. Ez azért kell, mert a 3D-s négyszög lehet konvex vagy konkáv attól függően, hogy melyik két sarokpontját köti össze él.

Fontos tudni, hogy bizonyos apróbb részleteket gyakran felesleges megjeleníteni, inkább hagyjuk ki őket úgy, ahogy vannak. Jó textúrákkal igen sok extra részlet adható adott modellhez. Ezek egyik fajtája például a karakter szemeinek, ujjainak, füleinek ábrázolása, a másik pedig az úgynevezett „impossible detail", vagyis az értelmes határok között le nem modellezhető részletek. Ilyen lehet például a rács, a különálló hajtincsek, a tüskés taraj vagy x megjelenítése. Ekkor lehet igazán hasznát venni a mai 3D-s kártyák alpha blending képességének - egyszerűen egy mezei négyszög alakú poligont adunk a modellhez, amelyre olyan textúrát feszítünk, amely itt-ott átlátszik. A textúra alpha csatornáján feketére kell színezni a felesleges pixeleket, és azok a leszámolt képen teljesen átlátszóak lesznek.


Imperium Galactica II

Imperium Galactica II

Ezeket az elveket figyelembe venni nem is olyan egyszerű feladat. A modellezést a fentiek figyelembe vételével alapvetően két módon kezdhetjük el: kis részletességű modellel, vagy nagy részletességű változat egyszerűsítésével. Itt kell megjegyeznem, hogy a játékokban az egyes szereplőket, járműveket, tárgyakat nem ritkán szerepeltetik átvezető animációkban is, amelyekben a nagy poligonszám nyilván kötelező. A magam részéről az a véleményem, hogy a részletes, esetleg a tetejébe még spline-okból felépített modellt mindig sokkal nehezebb leoptimalizálni, mint a jól elkészített low-poly modellt a meshsmooth és néhány hasonló tool segítségével továbbalakítani. Néha más okokból is érdemes elkészíteni az összetettebb változatot, például a textúrák elkészítésekor jó kiindulást jelenthet.

Ha már itt tartunk, térjünk ki egy kicsit a textúrákra. Szerepük a real-time 3D-ben még nagyobb, mint általában, ugyanis a textúrázás kevesebb erőforrást igényel, így gyakrabban és nagyobb mennyiségben használható, mint a poligonok. Napjainkban az elterjedt méret a 256*256 pixel felbontású, négyzet alakú map, de ez hamarosan felkúszik 512*512-re, és használhatunk kettő vagy akár három textúrát is egyetlen modellen. Az eddig megszokottnál sokkal bonyolultabb viszont az UVW koordináták megadása, különösen az összetettebb modellek esetében; mivel a videokártyák textúra RAM-ja felülről korlátos, így minden egyes pixelt ki kell használni. A közeljövőben kicsit részletesebben is megismertetlek majd titeket az Unwrap UVW modifierrel, és annak freeware továbbfejlesztését meg is lelhetitek majd a következő CD mellékleten, mint ahogy az Unwrap object texture nevű utilityt is.

A textúrával rengeteg apró részletet lehet megjeleníteni. A másik tipikus felhasználásuk a bump mapping hamisítása, tehát olyan map készítése, amelyre kézzel ráfestjük az önárnyékokat és a specular highlightokat is. Így akár fotorealisztikus modelleket is lehet gyártani, ennek eszközeként a Photoshopot javaslom. Ez szintén meglepett egyeseket, elképzelhetetlennek tartották, hogy ez a program ilyen szintű rajzolási feladatokra is remekül használható :). Nagyon hasznos lehet még valamilyen 3D-s rajzolóprogram, amellyel magára a modellre festhetünk, ez sok esetben nagyon megkönnyítheti a dolgunkat. Javaslom a 4Dpaintet (a demo verzió a www.4dpaint.com-ról tölthető le), vagy a Painter3D-t.

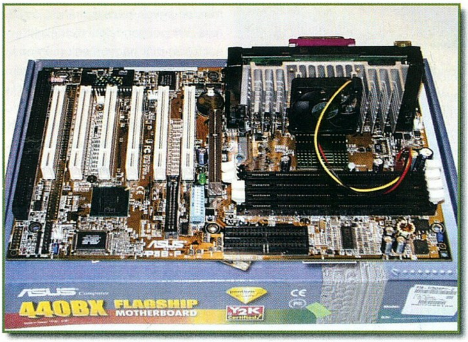
Fokozott figyelmet kell fordítani arra is, hogy a modellek jó részét animálni is kell, a kevés poligonunkat úgy kell tehát elrendeznünk, hogy minél jobban megfeleljenek ennek a célnak. Pillanatnyilag két fő típusra oszthatjuk a karaktermodelleket az alkalmazható animációs módszerek alapján. Az első a szegmentált modellek, melyekben a karakterünk vagy tárgyunk több fő részből áll össze, amelyeket egymáshoz képest lehet elmozdítani. Például a figuránk törzse, felkarja, alkarja és keze külön object. Ennek a módszernek az előnye, hogy csak az egyes végtagok relatív mozgását kell eltárolni a memóriában, viszont szinte mindig nagyon csúnya illeszkedési rendellenességek jelentkeznek a modellen. Nyilván a mechanikus figurák kivételt képeznek, például valamilyen robot, amely esetében pont az ellenkező eset, az élethűen hajló, torzuló „bőr" az elkerülendő. A másik lehetőség az úgynevezett single-skin modellek használata, melyekben a karakterünk egyetlen egybefüggő tárgy. Az animációt eltárolhatjuk az egyes vertexek koordinátáiként minden egyes kulcskockához, ám ez a 200 poligon feletti modellek esetében már nagyon sok memóriát igényel. E mellett használható csontváz-alapú animáció, melynek elkészítése során a programozóknak némileg nehezebb dolguk van, mert meg kell oldaniuk a csontok kezelését és az adatok importálását a Maxból - ez az egész nyilván csak annyiban érinti a modellereket és animátorokat, hogy milyen modelleket készítsenek, és milyen módszerrel animálják őket.

Ha minden együtt van, indulhat a munka. A mellékletre igyekszem tutorialt összehozni az egyes modellező toolok használatáról, valamint az esetleg nem teljesen érthető fogalmak magyarázatáról. A következő számig mindenki szerezze be a felsorolt eszközöket, és akkor nekikezdünk, csinálunk majd néhány modellt, és később le is textúrázzuk őket.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu
w3.swi.hu/laayosh

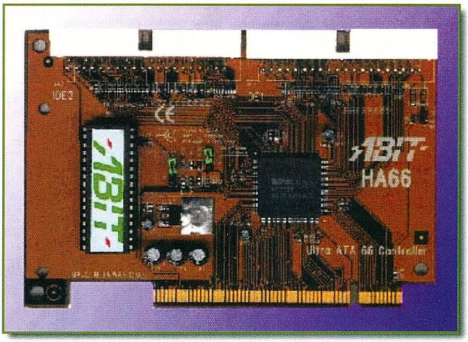
Hardware fórum

Nos, az Asus is megtette azt a lépést, amelyre régóta készült, és amelyet mi is régóta vártunk már. Piacra került a P3B-F alaplap, amelyik - hasonlóan az Abit és már jó sok más gyártó termékeihez - bioszból konfigurálható processzor-beállítási lehetőségekkel rendelkezik. Az alaplap a legújabb divat szerint 1x6x1 kiosztású, azaz 1 AGP, 6 PCI, és 1 ISA slot található rajta, de létezik olyan kivitel, melyen már nincsen ISA csatlakozó, hanem a PCI aljzatok száma 7 db-ra nő.

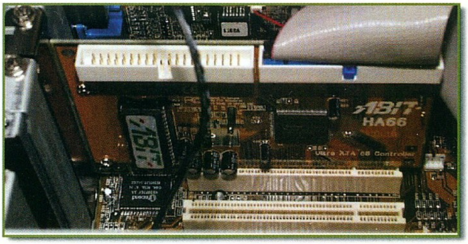


A támogatott órajelek: 66/75/83/100/103/105/110/112/115/120/124/133/140/150 MHz. Mint ebből világosan kiderül, az alaplap elsősorban a 100 MHz-es órajelet használó procik tuningolására alkalmas. A core-feszültség 2,0V-tól 2,4V-ig állítható. Beállítható az órajel/PCI busz leosztása is. Különleges szolgáltatás a jumper, mellyel az AGP aljzat, a memóriaslotok, a chipset és a processzor I/O feszültsége növelhető 3,5V-ról 3,65V-ra, ez jó szolgálatot tehet tuning esetén. Aki jumperelt már régebbi Asus alaplapokat, az álmából felriadva, pizsamáját átizzadva emlékszik erre a nem éppen lélekemelő eseményre. Nos, aki ragaszkodik a hagyományos megoldásokhoz, és nem akarja, hogy tuning-őrült testvére állandóan a bioszban matatva tegye harcképtelenné a gépet, annak az Asus kínálja a kiskapcsolós konfigurálási lehetőséget is. Az alaplapon elhelyezett DIP kapcsolósor segítségével a processzor szintén beállítható. Hiányzik viszont az UDMA/66 támogatás és a 129 MHz is. Az alaplap mérete lehetővé teszi a bármely házba történő beépítést, a 4 db memóriaaljzat pedig összesen 1024 Mb memóriát fogadhat. A biosz a legújabb Award, első pillantásra kissé furcsa, de könnyen megszokható. A BX chip túl közel van a processzorfoglalathoz, így az esetleg használandó extra-hűtés alkalmazása akadályokba ütközhet. Óriási előny viszont, hogy használja a processzorokba épített termál-diódát, így a proci hőmérsékletét a lehető legkorrektebb módon méri. Található még 2 db csatlakozó külső hőelemekhez is, ez több, mint elegendő. A minőség az Asustól már megszokott módon kiválónak mondható. A tesztek szerint egy árnyalattal lassabb, mint a P2B, és érkeztek hírek arról is, hogy az AGP buszos videokártyák nem mennek stabilan 115 MHz felett, de én teszteltem TNT 2 alapú Asus V3800-zal, valamint Diamond V770-nel, és semmi gondot sem tapasztaltam 124 MHz-en és a felett sem. Az alaplapot rendkívül alaposan teszteltem, hiszen én is nagyon vártam már azt az Asus holmit, amelyik az Abit BX6 r2.0 versenytársa lehet. A tesztek szerint különbség szinte semmi nincs, néhány tized százalék hol az Asus, hol pedig az Abit javára, csaknem szóra sem érdemesek. Az Asus egy kicsit lassabban indul el, de ezt feltehetően a következő biosz-verziók javítani fogják. A tuningolt processzorok egyik alaplapban sem mennek jobban, mint a másikban.

Most pedig következzen az új divatcikk, az UDMA 66. Ez itten

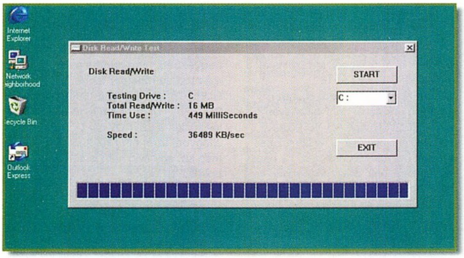


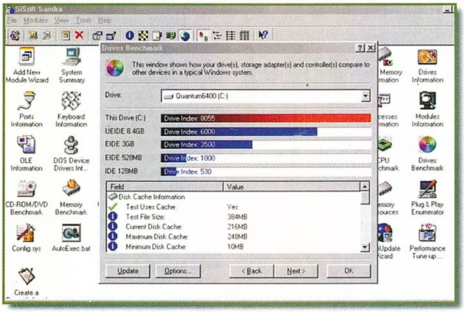
kérem szépen az Abit HotRod UDMA/66vezérlő. Bármilyen alaplapban alkalmazható, mint például a fentebb ismertetett Asusban is. Mint tudjuk, az UDMA 66-os szabványt támogató winchesterek, példának okáért a Quantum CR sorozat darabjai már kaphatók. Az UDMA 66 adatátviteli sebessége elvben kétszerese az UDMA 33-nak. Ez a kártyácska az SCSI vezérlőkhöz hasonlóan saját biosszal rendelkezik. Képes fogadni összesen 4 db 66-os eszközt, így tehát az alaplapi EIDE vezérlőkkel együtt összesen 8 db IDE holmit pakolhatunk a gépünkbe. A kártya tartozéka 2db 80 eres, 40 tűs IDE kábel, melyeket a leírásban meghatározottak szerint kell használni.



A kábel kék csatlakozóját kell a vezérlőbe dugni, az első UMA 66-os eszközt a kábel végére, a másodikat a kábel közepére. A sorrendet szigorúan meg kell tartani. Miután én ragaszkodom az Abit BX6 r2.0 alaplaphoz, így ebbe került a HotRod kártya. A gépben a következő IDE-eszközök találhatók: 1 db Quantum 6.4CR UMA 66 winchester, 1 db Asus 50x CD-olvasó, 1 db HP 8100i CD-író és 1 db mobilrack. A Quantum a HotRod primary portjára került, az Asus az elsődleges alaplapi vezérlő mastere, a CD-író ugyanitt slave, a rack pedig a másodlagos alaplapi vezérlő mastere. A bioszban valamennyi IDE-eszközt none-ra állítottam, a Windows így is felismeri az eszközöket, és a bootolás gyorsabb. A CD-olvasó bioszban történő beállítására akkor van szükség, ha CD-lemezről akarunk bootolni, ilyenkor a megfelelő portot a bioszban állítsuk autóra. A gép indítása után a vezérlőkártya biosza bejelentkezik, és jelenti, mit talált, esetünkben a Quantum CR winchestert. A Windows betöltődése után természetesen új hardvert talál, mégpedig 2 db eszközt. A meghajtóprogram társításához irányítsuk a kis butát a vezérlőkártyához adott kislemezre. A meghajtóprogramot mindkét eszközhöz társítani kell! Az újraindítás után az Eszközkezelőben megjelenik 2 db SCSI eszköz, HPT 366 Ultra DMA 66 Controller. Ezzel az új hardver telepítése befejeződött. A gép már minden tesztprogram lefuttatása nélkül is gyorsabb, gondolom, mindenki tudja, mire gondolok, ez szubjektív

érzés. A kártyához CD-lemezen adott tesztprogram szerint az adatátviteli sebesség az alábbiak szerint alakul:





A SiSoft Sandra pedig ezt látta

Az eredmények messze vannak a 66Mb/sec-től. Durván olyan 20-30 százalékos gyorsulást mutatnak. Az igazság viszont az, hogy az ATA 66-os winchesterek igazából majd a 7200-as fordulatszámon fogják megmutatni oroszlánkörmeiket. Az általam jelenleg használt Quantum CR 5800-as fordulatszámú, és ha csak egyszerű matematikai számítást végzünk, a várható teljesítménynövekedés 50-60 százalék körül lesz majd a KA sorozat javára az UDMA 33 - UDMA 66 versenyben. Mint már valamelyik előző cikkben említettem, a vezérlő elfoglalja a 11-es IRQ-t. Akinek a gépében van hálókártya, AGP buszos vga-vezérlő és valamilyen hangkártya DOS emulációval, esetleg PCI buszos modem, annak lehetnek konfigurációs nehézségei. Az Abit BE6, illetve BP6 alaplapjai már integrált UDMA 66-os vezérlővel készülnek. A legstabilabb alaplap azonban még mindig a BX6 r2.0, tehát aki ragaszkodik az UDMA 66-hoz, annak bizony meg kell venni a HotRod kártyát.

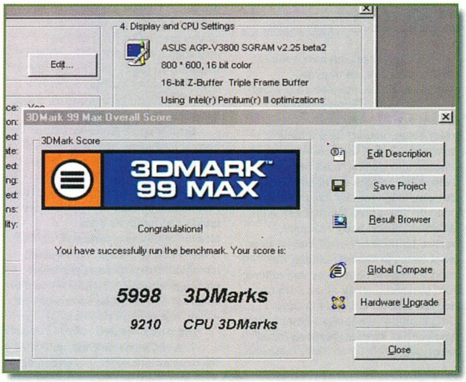
Mint bizonyára sokan tapasztalhattátok, a memória-árak iszonyúan megugrottak. A 64Mb-os, PC-100 szabványú modulok ára több, mint a kétszeresére emelkedett. Az okok nagyon egyszerűek. A nyomott memóriaárak miatt jó néhány gyártónak a termelés már nem volt gazdaságos, valamint csak a napokban dőlt el, hogy az Intel új, i820-as Camino chipsetjei támogatják a 133MHz-es szabványú ramokat is a Direct Rambus szabvány mellett. Így a gyártók nem tudták időben eldönteni, merre is induljanak. Az előjelzések szerint viszont a helyzet lassan stabilizálódik, és a memóriaárak ismét csökkenni fognak. Ami pedig az új Intel chipkészletet illeti, a szeptember 27-re ígért bemutatót bizonytalan időre el kellett halasztani, mert az új lapkakészlettel gyártott alaplapok hibásak. Amennyiben 3 db Rambus memóriafoglalat található az alaplapon, a beépített memóriamennyiségtől függetlenül az alaplap leáll. Ha csak 2 db a foglalatok száma, akkor minden rendben van. Most tehát jó néhány alaplapgyártó bezúzhatja a legyártott alaplapjait. De a két memóriafoglalatos, tehát működő alaplapok nagyon drágák lesznek, másrészt pedig az előzetes hírek szerint nem múlják annyival felül a jól bevált BX teljesítményt, hogy azonnal rohanni kelljen a boltba. Emlékezzünk vissza az i810-es chipkészlet kudarcára, az alaplapokban nem mentek a Pentium III-as processzorok, a rendszeróra késett, nagy égés volt ez az Intelnek.

A processzor-vonalon lassú, de biztos árcsökkenés tapasztalható. Eltűnnek a piacról a 333-as, 366-os Celeronok, a 350-es Pentium II-k. Celeron 400, 433, Pentium II 400-450, illetve a Pentium III 450-500-550-600-650 alkotják a választékot. Ami a tuningot illeti, a 400-as Celeron a fix, 6-os szorzó miatt a régebbi alaplapokban nagyon nehezen tuningolható, hiszen a 66 - 75, és 83MHz után már a 100 következik.

A 6x83=498 MHz-re lehet számítani olyan 5 - 10 százalékos valószínűséggel. Aki Pentium III vásárlásán gondolkozik, a legjobb vétel a 450-es, 527 – 558 MHz-en szintén 5 - 10 százalékos eséllyel. Napokon belül az új Abit alaplapok a piacra kerülnek, köztük a BE6 új változata, melyben az órajelet 66 – 200 MHz-ig 1 MHz-es lépésekben (!!!) lehet állítani. Ha ugyanezt a változtatást végrehajtanák a BX6 r2.0-ban is, de jó is lenne…

Sokan érdeklődtek afelől, hogy miképpen sikerült a 3Dmark 99 Maxban elérnem azt a valóban nem csúnya eredményt. Most elmondom. Mint ahogy az a képen is látszik, ez a tesztprogram a lehető legnagyobb mértékben támogatja a Pentium III SSE utasításkészletét. Így a teszteredmények csak azonos kategóriájú processzorokkal hasonlíthatók össze.

Tessék megnézni a kép jobb felső részét. Using Intel® Pentium ®III optimizations.



Hogy az Athlon nagy sikere mennyire "megviselte" az Intelt, mi sem mutatja jobban, mint az alábbi kép. Ezen az újonnan és sietve piacra dobott 133 MHz-es órajelre tervezett Pentium III 600 MHz-es processzor látható. Na, ki veszi észre a furcsaságot? Figyeljétek

meg nagyon a képet. Mit is ír, ott, felül? 600B/512/133/2.05V. Ami ugye azt jelenti: 600B proci - ez utal a 133 MHz-es buszra – 512 Kb másodlagos cache, 133 MHz, és most jön a lényeg: 2,05V. Tehát megbízhatósági okokból az Intel is belelépett abba, ami ellen eddig tűzzel-vassal harcolt. Vagyis a procituningba. A core-feszültség emelése, még akár ezzel a picike ötszázad volttal is, de azt jelenti, hogy ez a proci nem ment át az összes teszten a névleges 2,0V-on. Vagyis az Intel tuningolt…

Old Man
oldman@mail.matav.hu
http://www.internetto.hu/stb/hardver

Levrov

Bevezető. Akkor ezen most túl is jutottam, amúgy meg szevasztok. Nemtom kinek milyen kedve van éppen, amikor ezeket a sorokat olvassa, de nekem meglepően jó hangulatom volt egészen addig, amíg ki nem nyitottam a levrovba érkezett leveleket tartalmazó bitbugyromat az én kis pécémen. Hát ne szépítsük, lusta dög vagyok (mégiscsak szépítettem, így nem kell szegény korrektornak átírni a szöveget...) ***(ezt tényleg nem... – a korr.).*** **Bocsika mindenkitől, akinek nem válaszoltam eddig, igyekszem bepótolni. Persze, ezt azért ne vegyétek készpénznek, sajnos komoly betegség vett rajtam erőt. Ezért elsősorban Bird és Liliom tartozik felelősséggel: ha nem piszkálnak folyamatosan, hogy álljak már neki EverQuestet játszani, legalább néhány levélre válaszoltam volna, kisdobos becsszóra mondom. Ezen kívül nem küszködnék krónikus alváshiánnyal, nem hivatkoznék mindenféle hülyeségre, miért nem érek rá semmire és senkire esténként, talán időben nekikezdtem volna ennek a két oldalnak is, továbbá nyilván nem jutna eszembe ilyen őrültségről** ***(ezt a szóismétlést viszont ki kellett küszöbölnöm – a korr.)*** **a levrov elején írni. Hát így jártam. Jó tanácsként csak annyit, kerüljétek el ezt a kórt, rettenetes** ***(borzasztó, főleg, mert shadowknight, és ott fog nekem sírni, hogy csak úgy sitty-sutty agyonütötte valaki, pedig ő nem is csinált semmit – Eeriel a.k.a. a korr.).***

NEM CSAK A KVÉKEREKÉ A VILÁG

Üdv Brazil! Már régóta vásárolom a magazinotokat, és teljesen meg vagyok vele elégedve. A CD-k is klasszak, DE lenne egy észrevételem, bár inkább kérésem: A QUAKE-ről rengeteg mindent találunk a CD-ken, ez jó. Csakhogy nem a Quake az egyetlen tuti hálózati gyilokjáték, amihez király kiegészítések találhatóak. Mifelénk pl. a Half Life Deathmatch partik a menők. Próbálkoztunk már a Quake-kel is, de az nem igazán tetszett. Igazából kipróbáltunk már szinte mindent (SIN, UNREAL stb.) de a HL-nél maradtunk. Tudom, egyszer már volt a CD-n néhány HL pálya, de még rengeteg tuti dolog van a Neten. Sok mindent le is szedtünk, de telefonvonalon ez elég lassú. Tehát a kérésem a következő lenne: Ha lehet, tegyetek a CD-re néhány HL módot, pályát, skint, vagy bármit, ami kicsit dobna a LAN partik DM csatáin. Köszi:

Athos

Igazad van. Pont. Sajnos vagy nem sajnos, meg nekem mindegy is, de az biztos, hogy itt a CD készítői és egyébként az ilyen játékokkal játszók valahogyan bele vannak gyógyulva a Quake-be, nekik ez jött be, ezzel foglalkoznak, amikor éppen rájuk jön a bolondóra, és ehhez szereznek mindenféle cuccot. Mondanám, hogy majd jól felpofozom őket, és akkor majd más játékokhoz is szereznek, de nem mondom, mert jó sokan vannak, és jobban érzem magam egyben... Közben arra gondoltam, biztos van ám valami oka annak, és egyáltalán nem véletlen, hogy a hardcore gamerek a Quake-et nyomják, valószínűleg van benne valami, ami a többiben nincs, de ezt és sohasem fogom megérteni, de nem baj. Viszont az is igaz, hogy láttam valahol a Neten egy toplistát, amelyen a legtöbbet játszott játékok voltak rangsorolva, és a Félélet magasan az első helyen állt, nyilván az sem véletlenül. Ettől aztán az jutott az eszembe, hogy majd valami ilyesmire hivatkozva megkörnyékezem Chris bátyót a paletta színesítésével kapcsolatban. Ha a jövő hónapban nincs levrov, akkor nem sikerült...

OLYAN KIS PONTOKBA SZEDETT KÉRDÉSEKET TARTALMAZÓ LEVÉL

Sziaszeva? Brazil koma! (meg Törd.) Először írunk nektek, és tudjuk, hogy tudod, hogy az újság COOL, ezért nem írjuk, hogy PC GURU RULEZ, és kezdjük is a közepéről. **(Végre valaki... Brazil)** 4. Mi lenne, ha (mint más újságokban) a képek mellé (felé) beszólásokat, megjegyzéseket pötyögnétek? Az igen feldobná az újság hangulatát...

Nemtom, szerintem az alá- felé- mellé- vagy akármilyen képaláírások nem mindig hozzák meg a kívánt hatást. Ha nagyon jók, akkor persze igen, de azért ez nekem általában nem így szokott tűnni időnként. Na, meg arról már nem is beszélve, hogy mi nem akarunk olyanok lenni, mint a többi újság. Válasz egyértelmű, ugye? Azért mondom is: nem. :)

(Ráadásul még azért sem, mert akkor nekem többet kéne dolgoznom, TEHÁT NEM! – a törd.)

1. Lesz egyáltalán valamikor stábfotó? Kíváncsi lennék, hogy néztek ki, meg aztán kéne valami a darts-táblámra...:) (Te Törd! Miért hívod/hívtad a Brazilt Tökorrúnak?)

(Az ok rendkívül egyszerű. Mint ahogy Mátyás királyt sasorrónak hívták, ezért a hasonlat kedvéért a Brazilt tökorrúnak hívom. Ez így van rendjén... – a törd.)

Azért, mert ezt egyszer hallotta valahol valakitől, és nagyon megtetszett neki, magától meg mást nem tud kitalálni, ezért mondja folyton ezt. A stábfotó téma meg lejárt dolog, választ lásd a fenti bekezdés végén. Egyébként végül is lehetne fotó galéria, mert nagyon szépek is vagyunk egyebek mellett, de nem, mégsem. Jut eszembe, a múltkori CD-n levő táboros képeken láthattok minket szép számmal, persze feliratozás nélkül, szóval nem lehet tudni, ki kicsoda elsőre, de azért nem bonyolult: vagy van rajtunk zöld karszalag, vagy nincs... De ha nagyon akarod tudni, a PC Guru Online-on olyan képek is vannak, amelyekhez van némi szöveg is, ott keresgélj.

2. A reklámok túl sok helyet foglalnak el az újságból. Mit szólnátok a 100 oldal/PC GURU és 16 oldal/REKLÁMFÜZET felosztáshoz? Legalább utazáskor nem kéne olyan súlyos KEDVENCÚJSÁG-HEGYEKET magunkkal cipelnünk, a reklámfüzetek remekül megvannak otthon is, ha pedig valamit keresünk, csak megnézzük, és már meg is van...

Erről csak az jut eszembe, hogy működésképtelen elképzelései mindenkinek vannak. :)

3. Lesz-e a HOMM III-ról bővebb leírás? Eddig ugyanis csak egy friss (pár napig tesztelt) írás volt az újságban...

Fogalmam sincs, bár gondolom, ezt te is sejtetted, hogy ilyesmi választ fogsz kapni tőlem. Már nem is értem, miért kérdeztek időnként tőlem ilyeneket, na, de mindegy. Mentségemre legyen mondva, hogy azt még a lap szerkesztői sem tudják pontosan előre, mi is lesz a jövő zenéje, mármint az újság tartalmilag, bár ez ebben a formában azért pontosan így nem igaz, de valamennyire mégis, viszont ebbe talán ne bonyolódjunk bele. Lépjünk tovább, nem értek én ehhez. Sem. Viszont ha egy játék jó régi már, mint ez például, akkor meglehetősen nagy eséllyel nem találkozhatsz már vele a papír verzióban, az viszont nem kizárt, hogy az online kiadásban egyszer csak valamelyik megszállott készít róla bővebb leírást.

5. Jó lenne, hogy ha a táborba a 14 évesek is mehetnének, így sokkal többen mehetnének el...

Semmi gond, a 14 évesek és az az alattiak is jöhettek, és jöhetnek jövőre is. Ugyan kell magukkal hozni egy rájuk felügyelő nagykorút, de ez igazán csak pici kis kényelmetlenség, a táska meg a pécé mellett elfér a nagyi is szerintem... :)

6. Közérdekű közlemény: Ha valaki már elfelejtette volna, a „PiciPuha" Office 97 tartalmaz egy kezdetleges repülő-szimulátort is. Az előhívás módja: Nyiss új lapot az Excelben, Nyomd meg az F5-öt, és gépeld be a Reference (Hivatkozás) dobozba, hogy X97:L97, aztán OK, üsd le egyszer a tabulátort, nyomd meg a Ctrl-t és a Shiftet, miközben rákattintasz a „Chart wizard" (Diagram Varázsló) gombra, és már repülhetsz is! Az irányítás egérrel történik, a bal gomb a gyorsítás, a jobb a lassítás.

Erről meg az jut az eszembe, hogy a törd. régebben nagy hévvel nekiállt egy ilyesfajta Easter Egg oldal szerkesztésének, ami talán kétszer sikerült is neki, de lehet, hogy most túlbecsültem... Majd mindjárt ideírja szerintem az ő kis áltudományos magyarázatát, pl. nincs rá hely, nincs rá ideje, vagy valami hasonló. Pedig egész egyszerűen csak egy kis <CENSORED> ***(Nem én voltam... – a korr.).*** **Ja, és erre is lesz valami irtó gyenge poénja... :)**

(Nem lesz. – a törd.)

7. A végére néhány mókás viccoldal az Internetről: (...) **(Nem, ez most kimarad, aki akar, az talál ilyet hegyekben, meg mintha ez valami más típusú oldalpár lenne. Brazil)** GURU-TÁBOR ÉS TIBERIAN SUN RULEZ!!!!! UI.: Légyszi tedd be levelünket a LEVROV-ba! (A sör éppen elfogyott, ezért nem küldtünk. Ja, és még kb. egy évig nem is érkezik a boltba... :)) Üdv.:

Szabi and BoTy from Miskolc.

Szerintem sürgősen kezdj el a költözködés gondolatával foglalkozni, a lakhelyed nem ideális. Bár én picit úgy érzem, te be akarsz csapni engem...

ÉLÜNK, BIZONY ÁM

Hi Brazil!!! (&Törd) Kellemesen csalódtam bennetek, mert mindig nagy titkolódzásban voltatok, mármint személyileg. Viszont most PC-GURU 99/10 szám. KIRÁLY. Tele van fényképekkel. Végre láthattam azt a szuper titkos fejetek. Hát csúcs, legalább most már el bírom képzelni azt, hogy néz ki az, akinek írok. A másik öröm számomra az, hogy ti nemcsak kitalált személyek vagytok, hanem tényleg éltek is ***(Miért? Szerinted a helyesírási hibákat is számítógép generálta, hogy ne unatkozzak? – a korr.).*** Már akartam is írni nektek, hogy lehet, hogy ez a LEVROV csak átvágás, és nincs BRAZIL és Törd. De van, és ez csúcs. Amúgy én nem írom le, amit tudtok, de a lap Kúúúl és a PGO is király. Mármint az, ami a Neten van. Egy kis bibije van, méghozzá az, hogy nem túl tartalmas. Remélem, a jövőben ez változni fog. Amúgy további yo munkát, kevés SÖRT (Csak vicc volt) és sok Rock&Roll-t kívánok nektek. Üdv.:

BODI alias Sir Hornet

Látom már, félreértitek sokan. Szó nincs itten szupertitkolózásról és ilyesmikről, egyszerűen csak nem tartjuk az újságba valónak az ilyen jellegű dolgokat. A tábor viszont irtózatosan király volt, gondoltuk, visszaadunk valamit a hangulatából, bár ez elég gé kevéssé lehetséges néhány fotóval. Na, meg legalább tényleg látjátok, hogy élünk, ficánkolunk, dolgozunk, ilyesmi. Utóbbinak látható eredménye az újság mind offline, mind online változata, melyből még lehet, hogy az utóbbinak a tartalma kissé kevésnek tűnik. Ám ne legyünk igazságtalanok, egy újszülöttől sem várja senki, hogy azonnal egyetemi professzori tudással rendelkezzen. Ennek ellenére és egyáltalán nem a mundér becsületének védelméért mondom, szerintem a PGO egészen jó, és ha így halad tovább, komoly meglepetéseket fog még okozni.

GONDOK

Kedves drága jó Brazil! **(Itt félreértés esete forog fenn... Brazil)** Először is reklamációimat szeretném kifejezni: 1. Nem jöttek be a Caesar 3-hoz a kódok. 2. Sok asztal témához nem lehet lejátszani a hangokat (pl.: Athens, Indian Waterfall, Intrigued) 3. Némelyik képernyőkímélő nem műkszik

vagy nem is rakja fel. Ennyi. Egyébként az újság szuper. Szerintem nagy ötlet ez a teljes játék. Az e havi játék is szuper, csak egy kicsit nehéz, és azt szeretném kérni, hogy küldj hozzá néhány kódot, pl.: god mode, full inventyó, akció pont. Ja meg a Caesar 3-hoz is néhány kódot, mondjuk, many, győzelem. Előre is köszi. Fery.

(Vámos Ferenc)

1. Két eshetőség lehet: vagy rosszul próbálod, vagy valami más. 2. Pedig elvileg de. Esetleg az lehet, hogy amikor kitömörít, installál vagy ilyesmi, akkor valahogy valami valahol rosszul állítódik be. Windózról beszélve ugyebár ennél pontosabb leírást adni nem egyszerű. Azt kellene megpróbálni ilyenkor, hogy direktben valami hanglejátszóval meghallgatni a hangot, ami minden bizonnyal működni fog, és aztán, ha valóban jó, és még tetszik is, kézzel berakni a helyére. Ez félelmetesen gyalog módszer, de hát mit lehet tenni. 3. Lásd kettedik válaszpont. Ennek persze még lehet olyan oka is, hogy az adott program nem megy a videokártyádon. Pölö ugyebár a csak 3dfx-re írt csicsák nem fognak menni D3D kártyákon, ha a cucc OpenGL-es, és nincs olyan a kártyához, akkor az eredmény szintén a tökéletes nem működés. 4. Kódokat nem küldök, juszt sem. Ha már mindenképpen csítelni akarsz, legalább azt keresd meg magadnak, hogyan kell, ha másutt nem, a Guru CD-n. Uff.

Kérdések újólag, vagy inkább mint mindig, mindegy, az a lényeg, hogy ez meg egy másik levél csak hirtelen nem jutott eszembe cím hozzá

Szasz Brazil! Jó az újság... stb. A dicséreteket már tudod, nem is kell felsorolnom. Vagy mégis kéne? **(Nem árt, de tulajdonképpen mindegy. Brazil)** Na mindegy! Arról van szó, hogy lenne egy pár kérdésem: 1.: Hol is volt a GURU tábor? (Lehet – sőt biztos is, hogy én vagyok vak, de nem találtam sehol ebben (vagy másikban) a „SZÓRAKOTATÓ INFORMATIKAI MAGAZINBAN" a tábor helyszínét! Mivel én is ellátogattam volna oda. A képek, amik a CD-n voltak jók, habár vannak közöttük kicsit szerencsétlenebbek is. 2. Tényleg a csapolt sör a legjobb, igazad van. De azon belül melyik féle-fajta a kedvenced? 3.: Csak optikai csalódás volt, vagy tényleg mennek föl a Ram árak? Na ennyi az én szerény kis levelem. Ja meg a Settlers 3-at meg lehet bütykölni, hogy írott CD-n is normálisan fusson, és kösz a csíteket a Tiberian Sunhoz (a „Bear tm."-nek kösz, nem pedig neked Braz.). Cső! üdv.:

Noé_3

(A tm nem szabályos! A megfelelő ALT+0153! – a törd.™)

A Guru tábor az Balaton Alsóörsön volt, meglepően jó helyen. Arra nem emlékszem, hogy volt-e az újságban erről pontos infó, de aki érdeklődött, annak elmondtunk minden tudnivalót. A régi táborosok pedig első körben kaptak róla tájékoztatót csakúgy, mint a most szerveződő téli buliról, de erről nem mondok semmit, mert senki nem mondta, hogy mondjak, én meg nem mondom, ha nem mondják. Ja, ez volt ez első pont. Kettő. Na ugye, mindig mondom. De ne legyünk igazságtalanok, van jó üveges és dobozolt is, de a jó csapolt sör az igazi, persze mértékkel. A mértékegységet viszont nem mondom meg. :) Sörmárkákat pedig azért nem mondok, mert jó sok van, amit szeretek, nincs különösebben favorizált típus, kedvencek vannak. Viszont határozottan nem emlékszem olyanra, hogy bármelyik sörgyár vagy forgalmazó szponzorálna, vagy reklámszerződést kötött volna velem, vagy a lappal, ingyen reklám meg nincs. Három. Sajnos, a memória és majdnem az összes többi alkatrész árának emelkedése nem optikai csalódás, hanem véres valóság. Bár éppen amikor a levrov készül, akkor az árszínvonal egy picit lefelé megy, de ez nem tűnik tartósnak, jobb, ha rákészültök, hogy a karácsony nem lesz olcsó mulatság hardverileg. *(mikor az? – a törd.)* **Még szerencse, hogy a számtech piac követi az árváltozást nem úgy, mint például a benzin, amelynél ha feljebb megy az olaj ára, akkor azért, ha lejjebb, akkor meg azért van árnövekedés. De az biztos, még egy-két földrengés, és aranyat ér a pécénk, jóllehet az árnövekedésnek nem csak az volt az oka. Mielőtt azonban ezek fejtegetésébe kezdenék, keresek egy másik levelet. :)**

TIKK-TAKK

Hi dakota! **(Erős eltévelyedésed van... Brazil)** Az újság jó... főleg a 2CD. Ezzel a dicséretet le is tudtam... A gond az, hogy szerintem nem értékelitek a gaméket objektíven. Az még oki, hogy csak Quake klónok vannak, de mért kell egy csomag szeméttel is teletűzdelni a lapot? Ezen el kéne gondolkodnotok. Nehogy belerakj a levrovba mert ketyegni fog a sör, amit majd küldök:)

(Ábrahám Károly)

Rettentő kíváncsivá tettél ezzel a ketyegő sörrel kapcsolatban, előre izgulok, milyen jót lehet majd tőle büfizni. A leveled többi részére amúgy nem tudok mit mondani, ha egészen őszinte akarok lenni, akkor bizony be kell vallanom, nem is értem igazán, mit írtál, de mindegy. Mondom ezt mindenkinek jó tanácsként, és persze nem utolsósorban az én kis életem egyszerűbbé tétele miatt, hogy méltóztassatok már picit pontosabban leírni, mi a búbánattal van gondotok? Azzal, hogy sok szemét, sajnos nem tudok mit kezdeni. Biztos igazad van, de nekem ez kevés. Tudjátok ezt be a fokozottan csökkent értelmi képességeimnek.

(Látszik, mennyi az IQ-d, tökorrú! – magyarázatot lásd előrébb. Valóban nehéz egy játékot értékelni, hiszen mindig újabb, jobb, szebb csicsarutinokat írnak a programozók, ami jó is, meg rossz is. Nekünk is feltűnt ez a probléma, és már dolgozunk egy értékelési rendszeren, amihez ötleteket is várunk. – a törd.)

GONDOK A TELJES JÁTÉKOKKAL

Hello Brazil! Lenne egy kérdésem és két használható ötletem számotokra. A kérdésem az újsághoz mellékelt teljes játék cd-vel kapcsolatos: Miért van az, hogy már másodszorra (Die Hard trilógia, Fallout) installálás után, amikor elindítom a játékot, furcsa színű képernyőt kapok, egyszerűen nem lehet beállítani semmit. A Die Hardnál két nap alatt sikerült beállítani nagy nehezen, de a Falloutnál nem? Először azt hittem, hogy vírusos a gépem, de nem volt az, ezért még három gépen megnéztem, és ezek közül az egyiken ugyanúgy nem működött. A CD-vel van a baj, vagy a gépem nem kompatibilis? Az első ötletem az lenne, ha előre megírnátok az újságban, hogy mik lesznek az elkövetkező 6 hónap teljes játékai, akkor senkit sem fog megölni a kíváncsiság. A második ötlet igen egyszerű: Ha az újság keményebb borítót kapna, akkor a hónap végére még maradna belőle valami (a jelenlegi állapotában nagyon hamar összegyűrődik), és az eső sem mossa el. Köszi,

Csapó András

Megmondom őszintén, a teljes játékokkal kapcsolatosan pontosan ez az egyik legnagyobb gondunk, mindjárt a játék kiválasztása után a rangsorban. Az a baj, hogy adott egy program és hozzá megszámlálhatatlanul sok különféle konfigurációjú számítógép. Sajnos, szinte egyetlen olyan játékkal sem lehet találkozni, amelyikkel valahol ne lenne valami kisebb-nagyobb gond, amelyet nagy valószínűséggel meg lehetne oldani, ha az ember ismerné a gép pontos paramétereit úgy hardver, mint szoftver téren. Lehet, hogy az egyik helyen valami memóriakezelő program a gond, másutt a videókártya okoz fagyást, vagy akármi lehet szinte akármitől. Tehát az ilyen típusú levelek alapján szinte kizárt, hogy meg tudjuk mondani a megoldást. Higgyétek el, mi csak működőképes játékot rakunk a CD-re, kipróbálva, letesztelve, de arra garanciát adni nem tudunk, hogy az mindenütt és minden hardver-szoftver párosítással megfelelően fog működni. Ezért megértéseteket kérjük, és ha valami nem oké, akkor picit pontosabb adatok megadásával lehet (de egyáltalán nem biztos!!!), hogy látatlanban meg tudja valaki mondani a megoldást. Az elkövetkező játékokról pedig pontos előrejelzést nem teljesen biztos, hogy tudunk, és teljesen biztos, hogy nem akarunk adni. Az okok nyilván érthetők: az első esetben azért, mert a lista bármikor változhat, a második esetben pedig azért, hogy legyen valami meglepetés nektek, és egy picit nehezebb dolga legyen a jóakaróinknak. :) Borító kérdésben nem vagyok kompetens. Ez olyan jól hangzott, ugye?

ÍME EGY LEHETSÉGES INSTALL MEGOLDÁS

Hello Brazil! Olvastam, hogy sok mindenkinél nem indult el a Stonekeep. Ez nálam is így volt addig, amíg abba a könyvtárba raktam, amit az install felajánlott. Na, miután egy másikba raktam, már elindult. Lehet, hogy hülyeség, de nálam így indult el. Remélem, tudtam segíteni. Na csá.

(Bödő Gergely)

Gondoltam, közreadom. Remélem, valakinek beválik.

CD TOK

Hello Brazil! Végre egy levél, amelyben nem dicsérlek titeket! Örülsz mi? Lényeg az, hogy lenne 1-2 panaszom: Miért nem lehet azt a cd-t tokban adni? Elegem van abból a ragacsból. A másik, hogy nagyon sok a reklám az utóbbi időben. 99/10-es számban egyenesen nagyon sok. Ilyen rosszul megy? Na, most több nem jut az eszembe.

(Juhász János)

Rettenetesen egyszerű: a CD azért nincs tokban, mert attól az újság ára relatíve nagyon megnőne, aminek nem biztos, hogy mindenki örülne. Ha te nem tudod elképzelni az életedet tok nélküli CD-kkel körülvéve, a lehetőség még mindig adott, hogy vegyél nekik, és belerakd őket, ez jelenleg nem tiltott. Persze, tudom, utánajárás, meg kényelmetlenség, meg minden, de hidd el, többen inkább az olcsóbbik megoldást választják. Amúgy meg nem hinném, hogy a papírtok kibontása olyan komoly nehézséget okoz pl. a ragacs miatt. Én úgy szoktam megoldani, hogy egészen egyszerűen a ragasztás feltépése helyett a borítót tépem fel, mint ahogy általában a leveleket szokás. Nem túl pontos technológiai leírás, de kb. érthető, szerintem, és ettől még a papírtok ugyanolyan jól használható marad. A reklámokkal kapcsolatban pedig csak annyit, hogy rosszul gondolod. Az újságnak nem akkor megy rosszul, ha sok a reklám, hanem ha kevés. A kis példányszámban eladott lapokban a hirdetők nem szoktak tolongani, legfeljebb ingyen kapott hirdetésért... :)

Végezetül három komoly levél az áradatból csak azért, hogy tudjátok mi az, amire nem szoktam válaszolni, és ide sem kerülnek be. Vagy csak ritkán... :)

Hi Brazil koma! Azért írok, mert jó kedvem van. Egyébként semmi lényeges, üdvözlöm a GURU-TEAMet.

Na hello, kicsöngettek, mennem kell. Ul.: küldök csokit faxon

(Szenes Attila)

Subject: Ne olvasd el! Te Brazil vagy! Most épp sztechezünk a suliban, és nincsen semmi dolgunk. Eddig Interneteztünk: Manga rulez! PVSK rulez! Carmageddon II rulez! Na csá! Mondtam, hogy ne olvasd el...

Popper & Wan+ed

Csákó Brazil bácsi!! Szép napot, Kakukk!! Lenne itten 3 dolog!!! 1: Az újság természetesen a legjobb, legkirályabb, meg úgy full jó az egész (a konkurenciának is ezt írom, de az nem igaz!!!! :-))) 2: Csipkebokorvessző 3: Légy szíves, rakj be az újságba, szerintem nem én vagyok itt az egyetlen pihent agyú:-))) 4: Ha nem raksz be, se csokit, se sört nem küldök!! 5: Helloween!!.... (kicsit elszámoltam magam???) Köszi, csá,

Ozzy

Azért persze a levelek nagy részére válaszolok ám, de itt már biztos nem, mert a hely jól elfogyott. Kitartás, egyszer csak minden levél sorra kerül, kivéve a kivételeket, addig is bírjátok ki valahogy. Jók legyetek. Csók.

Brazil
brazil@westel900.net

Külvilág

JAMES BURKE
BILIÁRD EFFEKTUS

Első ránézésre bizony eléggé poénos könyvről van szó, melyben a szerző bármit is állít magáról, nem gondolja komolyan, hiszen ki hinné el, hogy pl. a reneszánsz vízi

kerteknek közük van a karburátorhoz. Kicsit jobban belemélyedve a témába bizony megdöbbenve fogjuk tapasztalni, hogy az író állításai megfelelően alátámasztják az összefüggést. Tehát miről is van szó? Burke nem az egyes jelenségeket és találmányokat vizsgálja az emberiség történetében, hanem összefüggő hálóként figyeli az idő fonalát, és ennek kapcsolódási pontjait tárja elénk könyvében. Ezek a csomók végső soron rendszert alkotnak, mely háló virtuális útvonalain szinte minden kutatás és fejlesztés összefügg egymással. A szerző azzal is hozzájárul, hogy jobban megértsük elméletét, hogy a könyv lineáris felépítése mellé csatlakozik a nem egyenes vonalú is, 447 törési pont van elhelyezve az oldalakon, ahol is folytathatjuk a vizsgálódást más aspektusból, ha éppen kalandozós kedvünkben vagyunk. A mű oldalain tudományos felfedezésekről, találmányokról olvashatunk kicsit másképpen, mint ahogy ezt megszokhattuk eddig a hasonló témakörű könyvekben. A stílus és a mondanivaló mindenesetre figyelemreméltó, ez az alkotás ezért is kerülhetett a színetek elé.

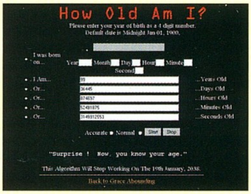
Bear™

Ó, mikor a Schulz Gizi ott vetkőzött az ablakban..

Sziasztok és haliCSÁ! Nos, akkor javaslom tekintsük át az elmúlt havi levéltermést. Tettem egy javaslatot rovatcímre, azaz inkább egy felhívást, hogy találjatok ki valami ütős címet. Ehhez képest egy darab levél nem bírt beérkezni a hosszú napok alatt, igaz, hogy shoebaron nem mellékelte az e-mail címem az előző hónapi cikk végén, ugye-ugye! Ígérem viszont, hogy most mindenképpen szerepelni fog a cikk végén kis címem és ezúton nyomatékosan kérlek benneteket, hogy írjatok sokat, mert szeretnék egy kis életet is vinni ebbe az egész kócerájba itten, hiszen így olyan dögunalom. (Hát nem?) Ennyit a személyes siralmokról, lássuk végre a fülledt erotikát!

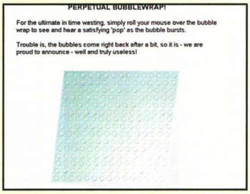
Nem tudom, ki emlékszik a Flat Eric-es Levis reklámra? Igen, amikor az a narancssárga idétlen Muppet figura (Flat Eric) bólogat Mr. Oizo Flat Beat zenéjére és az ég világon nem történik semmi se. Nos, a három részből álló reklám hihetetlen nagy siker lett végül is kerek világunkban, bár a miértre még senki sem tudja a választ. Nagyon ritka az olyan, amikor valami tényleg banális dologból ekkora hype lesz végül. A korosabb generáció biztos emlékszik még a hasonló jellegű magyar Müszi reklámba, ami hatalmas siker lett itthon. Fiatalabbaknak pedig beugrik talán a "neked hogy hívják a nevedet" Pesti Est Card reklám, amit a mozikban láthattunk a filmek előtt. Mind-mind beletalálás. De ne kanyarodjunk ennyire el Flat Erictől. Azért a nagy siker ellenére nem mindenki szereti szegénykét. Mindjárt itt is van az első (magyar?) Flat Eric hater page, ami szerény személyemnek köszönhetően szinesíti a web palettáját. Elmondom röviden, hogy mik az oldal fícsörjei. Nyolc frame-ből álló Flat Eric boksz animáció, amit én magam realizálok rövid tűnődés után. Taglista! E-mail címmel rendelkezők felkerülhetnek az oldalra, hogy így mutassák a világnak: mi nem vagyunk hajlékonyak! A szimpatizánsok mindenképpen látogassanak el erre a lapra és küldjenek válaszborítékot, emilt, napszemüveget, fagyit.

http://angelday.index.hu/eric/



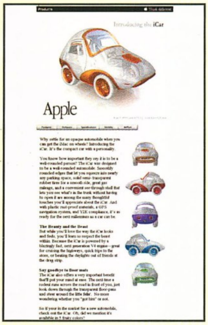
Vidámság Link #1. Ebben a hónapban három nem túl hasznos, ám annál inkább vidámabb linket hoztam nektek, mint Levente Péter. Az első egy életkorszámoló kis web alapú programocska. Egyszerű felületen keresztül megadjuk a születési dátumunkat (ez a szokásos év-hónap-napon kívül kiegészül az óra-perc-másodperc hármassal), ami pedig rendre mutatja az ablakban az aktuális életkorunkat évben, hónapban, órában, percben, sőt, másodpercben is megadva. Természetesen a show innentől kezdve live-ban mutatja az eseményt, vagyis a másodpercszámláló szépen ugrálgat előrefelé és ha elég türelmesek vagyunk, talán még azt is megláthatjuk, hogy az évek szá ma egyel átbillen. Hajrá.

http://203.229.179.1/soheehome/year.html



Vidámság Link #2. Most pedig jöjjön a kedvencem, ez a kis aranyos dolog, ami olyan pihentagyú, amihez hasonlóval ritkán találkozik az ember. Előbb azonban egy kis tartalmi rávezető. Gondolom minden olvasó találkozott már a kis pukkanó csomagolóanyaggal. Ez egy olyan műanyag lap, aminek a tetején apró buborékok terpeszkednek. Elég valami konyakmeggy jellegű cuccot kibontani és egyből látszik is, miről beszélek. Nyilván megakadályozza, hogy a meggyes konyak kijöjjön a csokiból, vagy nehezebben törik össze, mit tudom én. A lényeg az, hogy én nagyon szerettem kinyomkodni ezeket a kis buborékokat, mert tök jó hangja volt. Sőt, voltak, amik rohadt jól szóltak, nagyot pukkanva, mások meg szinte nem is hallatták a hangjukat. Egyébként most ország-világ előtt elmondanám, hogy valójában ezt nekem is anyukám mutatta, amikor még kicsi voltam. Az internet terjedésével és életünk virtuálissá válásával talán a kis buborékok pattogtatása is kiment a divatból. Hát az így keletkező űrt hivatott betölteni ez a komplett idióta site, ami nem áll másból, mint egy ilyen műanyag lapból, ahol az egér mozgatásával lehet buborékot pukkantani. Kétféle hangot is ad, valamint egy idő után az összes buborék újratermelődik, szóval totál időpocsékolás. Ezt egyébként az alkotó is feltűnteti a lap alján. Pihent agyú, az ilyesmire szokták mondani.

http://www.urban75.com/Mag/bubble.html



Vidámság Link #3. A cikk végén pedig jöjjön egy apró geg, ami a Macintosh új dizájnjának (tudjátok, ez a félig átlátszó ájmek cucc) kedveskedik egy picit. Volt az Apple háza tájáról az iMac, aztán őt követte az iBook (ez ugye a notesz verzió) és most itt van az iCar! Ez egy autó személyiséggel. Bővebb olvasnivaló (vicc!) a site-on, néhány aranyos képpel tarkítva. Drive Different.

http://www.chris3d.com/pictures/icar.html

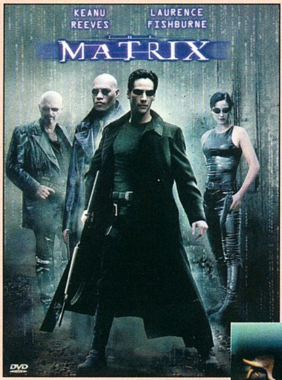
Hát, akkor véget is ért e havi vidám körképünk, azért nyugodtan írhattok levelet, megkapom az összeset és most vér komoly voltam. Aki ír, kap ingyen matricát, amit majd shoebarontól kell elkérni. Ez is vér komoly állítás volt. Mosom kezeim, megyek aludni, mert ma nyolcra mentem reggel és eldurranok. Végezetül egy apróság, amit az egyetmi liftben láttam a minap. Valaki alkoholos filccel felirta a lift belső ajtajára: "rád gondolok..." Aztán más írással kicsit ferdén alatta: "meg a feleségem is".

Viszlát a jövő hónapban.

sasvári józsef angelday
angelday@pganet.com
szia Tünde!

MATRIX DVD

Csontig nézett DVD diszk pihen tokjában az asztalomon, pedig



csak pár napja annak, hogy fellélegezhetett celofán-börtönének elvesztésekor. 1-es régiókódú hátán a Mátrix című filmet hordozza, a dual layer technológiának köszönhetően rengeteg kísérőanyaggal. Mind a tok, mind a diszk külcsín designja profi, stílusát tekintve az új Hugo Boss illat reklámja jut eszembe: "Darker?... Yeah, I like darker!". Méltó takaró a belbecsnek. A lemez behelyezésekor először profi kivitelezésű, vérpezsdítő trailert nyom le, mely addig loopol, amíg rá nem kattintunk a Root Menu valamelyik opciójára. A diszk mélyebb vizsgálata a telepíthető, ámde felejthető minőségű PC Friendly DVD nevű szoftvert is tartalmazza, melyből talán csak a teljes forgatókönyv megnézésének lehetősége adhat tényleges többletet számunkra.

A filmről tartalmi szempontból nem mondanék semmit terjedelmi korlátok miatt. Akit érdekel, az nézzen utána a PC Guru Online-on. Kitérek viszont a lemezen található különleges DVD opciókra. A fejezetválasztás kivitelezése nagyon jó, az egyik legjobb, amit eddig a műfajban láttam. Minden fejezet kis ablakot kapott, amelyben az adott rész bevezető kockái láthatók. A valódi Special Feature-öket tekintve lehetőségünk van a szokásos kommentáros filmnézésre, amelyekből nekem egyedül a Trinityt játszó Carrie-Anne

Mossé volt érdekes. Kiemelendő még a főszereplők tömör életrajza és filmográfiája, illetve a közel fél óra hosszúságú, kifejezetten élvezetes werkfilm (én ezeken általában el szoktam aludni). Más kérdés, hogy ezt a mozit DVD-n - ellentétben az egyszerű videokazettás verzióval - a nagy többség nem az ilyen jellegű többletszolgáltatások miatt, hanem a Dolby Surround 5.1 hang, és a remek képminőség miatt veszi - tegyük hozzá: jogosan, mert ez a film csak ez utóbbiak megléte esetén tud teljes audiovizuális pompájában kibontakozni. Amihez azonban nem kell félmilliós Sony tévé és AC-3 dekóder, az a szellemi tartalom önmagunk számára való kifejtése. A Wachowski testvérek zsenialitása pont ebben áll: a jól kidolgozott jövőképpel erősen alátámasztott intellektuális és képi mondanivalót tökéletesen ötvözik, s mindehhez a hangok harmonikus társítása már csak hab a tortán. Jövőképük eszmei mondanivalója együtt rezeg korunk kérdéseivel, amihez az időben és térben tagozódó multikulturális háttér szolgáltatja az alapot, a szintézis lombikját.

Ez a DVD mozi mindenképpen 'blue chip' minősítésű, ha van lejátszód, vedd meg. Ha nincs, akkor szerezz egyet, és vedd meg. Végezetül szeretném, ha megismernétek Hamvas Béla analogikusan - még ha csak képi szinten is - ideillő szavait:

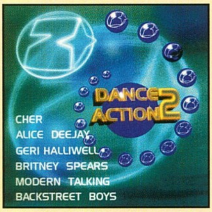
"Az aritmológia sorsszámolás (sorsmathészisz), amit az ember azért végez, hogy műveleteivel mátrixát felfedje, az abban levő feszültségeket feloldja és felszámolja, ezáltal önmagában az adósságszerűen számontartott drámák sorozatát a mátrixra visszavezesse (redukálja), vagyis ahogy mondják: felszabaduljon."

gale

MIKE OLDFIELD
TUBULAR BELLS II
TUBULAR BELLS III
LIVE – DVD

Sokan úgy gondolják, hogy a DVD meglehetősen haszontalan dolog, hiszen mikor a filmeket meg lehet nézni VHS-en is, akkor nem sok értelme van több ezer Ft-ot beleölni az elavuló és értékét vesztő mozifilmbe. Ezen el lehetne vitatkozni, hiszen valóban vannak olyan filmek, amelyeket teljesen felesleges DVD-n megszerezni, azonban akadnak maradandó alkotások is. Mostani ajánlatomban mégsem film szerepel, hanem két koncertfelvétel, melyek az aktuális korong két oldalán helyezkednek el. A budapesti Oldfield koncert után már volt némi sejtésem arról, hogy milyen élményben lesz részem, azonban még így is megdöbbentő volt szinte ott ülni ismét a nézőtéren. A mesteri hangzás párosítása a képi látvánnyal tökéletesre sikeredett. Az hiszem, ha nem lennék Oldfield rajongó, a kombináció akkor is rabul ejtene. A jó minőség elengedhetetlen része a tökéletes, digitális hang, melyhez persze azért nem árt, ha megfelelő hangrendszert használunk. Igazából az ilyen típusú korongokról nem sok mindent lehet elmondani szavakban, ismerni és érezni kell a slágereket, a hanghatásnak köszönhetően szinte együtt lüktetünk a koncerttel. Részemről valahol a DVD itt nyer további értelmet, s akad még jó pár előadó, akitől szívesen látnék valami hasonló korongot.

Bear™



Z+ DANCE ACTION 2

Nem is olyan rég volt, amikor a hazai zenecsatorna nevével fémjelzett dancefloor válogatás első része megjelent, és már itt is a folytatás, amely a maga nemében egészen jól sikerült. Ugyanis, aki pénzt áldoz eme hanghordozóra, nem zsákbamacskát vesz, mivel a dalok 90 %-a (sajnos már elmúlt) nyár nagy slágerei közé tartozik. Örömteli esemény, hogy a készítők arra is odafigyeltek, hogy bizonyos "nyálasabb" daloknak nem az eredetijét, hanem a dancefloorizált, hallgathatóbbá tett remixét tették fel a korongra. Valószínűleg a 18 slágernek a nagy része meg fogja nyerni a címben is említett TV csatorna (fiatal) nézőinek többségét, ill. a kereskedelmi rádiók szintén fiatalokból álló hallgatóságát. Szinte már látom, hogy a kommerszebb, slágeres zenékre fogékony "tinidiszkó" közönség rohan a lemezboltokba… Csak a legjobbak: Alice Deejay – Better Off Alone; Chemical Testvérek – Hey Boy, Hey Girl; DJ Sakin & Friends – Dragonfly; Britney Spears – Baby One More Time ("ténylegjóremix"); Garcia – Kalimba La Luna; Cher – All or Nothing (rmx); Vengaboys – We are Going To Ibiza és a végére: Mr. President – Simba Leo, na, nem azért, mert olyan jó, hanem mert a név ellenére az itt hallható változatot nem a Mr. President csinálta. Kár, hogy ez esetben is (mint oly sok magyar válogatás esetében) valami amatőr, botcsinálta grafikuskára bízták a borító megtervezését, így az hozza a "Menjünk a Balkánra nyaralni design"-t.

DJ SAKIN & FRIENDS – WALK ON FIRE

A sok-sok sikeres, maxikon és válogatásokon megjelent sláger után itt van DJ Sakin várva-várt debütáló albuma olyan közreműködőkkel, mint Vanessa Mae és York. Az első érdekesség, amely róla - slágerei mellett - eszembe jut, hogy több némettől halottam, hogy hazájában (Németországban) nem "szekin"-nek, hanem egyszerűen csak "záákin"-nak mondják a nevét. Azzal viszont azt hiszem, már nem árulok el nagy titkot, hogy a 12 + 3 számos (az utóbbiak az átvezetések) album "lelkivilága" a mostanában napról-napra divatosabb trance-es, deepes stílusvonalat követi. Egyet azonban leszögezhettek: Sakin bácsi barátaival ismét nagyot varázsolt,

ezért érdemes a kellemes, fülbemászó, letisztult dallamvilágú zenéket meghallgatni. Természetesen az eddigi sikerek is megtalálhatók a lemezen, mint pl. a Protect Your Mind, a Dragonfly és a Nomansland: www.overdose.de, www.intercord.de

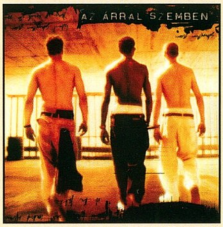
DJ JUNIOR – IBIZA MIX 2000

Mit ne mondjak, változnak az idők, egy-két éve még csak elvétve jelentek meg ún. országos terjesztésű - magyar DJ-k által készített - mix albumok, mára meg már szinte havonta jön ki egy-egy hazai DJ lemeze. Nos Junior mindig élen járt lemezek terén, mert ugye volt két nagy sikerű Hot Mix albuma, közte a Schulz-cal közösen készített sláger, a Darts,

majd jött a My House című szóló album, aztán tavaly ősszel megjelent az Ibiza Mix, idén tavasszal pedig a Palace Dance Mix, majd alig 3 hónapra rá itt van az Ibiza 2000, és akkor még a különböző rádióműsorairól nem is beszéltünk. Ennyi idő alatt a műfaj összes hazai szerelmesének volt ideje megismerni az Ibiza mániás Junior stílusát. Mostani lemezére (szinte) csak ibizai vocal és funk house, ill. garage számokat válogatott, a kivételt csak néhány euro-trance dalocska képezi középtájon, név szerint: David Fernandez – My World, Download – Millenium, ATB – Killer, Blank & Jones – Cream (ATB rmx), Planet Soul feat. J Cee – Music is my Life. Sőt, a kellemes zenékhez a kiadó grafikusainak sikerült méltó, kellően impozáns borítót is kreálniuk.

ÁRRAL SZEMBEN – MÖGÖTTÜNK A VÍZÖZÖN

Hál' istenek az utóbbi időkben a "nagy kiadók" egyre nagyobb érdeklődést mutatnak a hazai hip-hop előadók zenéi iránt, és azokat végre kezdik is megjelentetni. Így történt ez a 96-os F*LA Rap Jam győztesével, a tehetséges Árral Szembennel is, akiket a nagyközönség eddig csak Tilos Rádiós szerepléseikből és a Divat című klipjükből ismerhette, ja, meg persze az Animal Cannibals Mindenkijéből, amelyben egy rövid szöveg erejéig szerepeltek. A trió

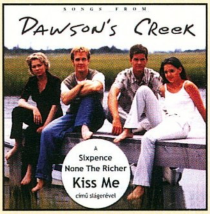


tagjai: Ben Ski, aki Németországban – kinti barátai – által profi MC-vé vált, Pepita, a fekete bőrű rapper, aki hazájában sajátította el az MC-skedés tudományát, és a zeneszerző DJ, Bootsie (aki '96-ban DJ Quickkel és Luigival megnyerte a haza DMC-t). Zenéik stílusa hip-hop és trip-hop, de nem ám a slágeres műfajból, hanem az igazi underground fajtából, ezért nem véletlen, hogy a szövegek és scratch mellett a zene gyakran csak kiegészít.

Szabó Dani (freeboy™)
freeboy@vogel.hu

A Sony Music prezentálásában látott napvilágot a Dawson's Creek című amerikai, tiniknek és fiataloknak szóló szappanopera zenéinek válogatása. A sorozatot itthon a Kereskedelmi TV2-n élvezheti, aki akarja - én is meg fogok nézni egy részt, ha már foglalkoznom kellett ezzel a témával. A sorozat www.dawsonscreek.com alatt található Web-site-ján egyébként többek között szavazni lehet, hogy az Amerikában aktuálisan futó epizódban ki tetszett nekünk a legjobban, melyik jelenet nyerte el leginkább a tetszésünket, vagy hogy éppen milyen kapcsolat fog kialakulni Joey és Bessie között (tetszőleges nevek behelyettesíthetők). Ezzel a Web-site dologgal arra szeretnék rávilágítani, hogy aki figyelemmel kíséri a sorozatot, és tetszik is neki, az minden bizonnyal harapni fog a zenei válogatást tartalmazó CD-re is - más azonban nem nagyon. Személy szerint egyetlen könnyűzenei stílus mellett sem kardoskodom (ja igen, techno-rajongó barátaink körében ne húzzuk elő hanyag mozdulattal ezt a CD-t, mert kibiztosított kézigránát gyanánt fogják egymás kezébe dobálni), ezért a mögöttes tartalom ellenére a korong, melyen 14 plusz kettő bónusz szám található nálam tiszta lappal indult.

A válogatás nagy valószínűséggel legismertebb muzsikája a Sixpence None The Richer Kiss Me-je, melyhez a B*Witched Blame it on the Weathermenje társul. Régebbről kedveltem már a szintén előadóként szereplő Heather Novát, a diszken szereplő London Rain című száma azonban nem nyerte el a tetszésemet. Az egész anyagot belengi a kissé mélabús tini lamúr feeling, itt-ott megspékelve egy-egy dinamikusabb nótával (például Sozzi: Letting Go-ja, amely a kedvencemmé vált a korongról, vagy a Life's a Bitch), bár dancefloor ritmusokat ettől a válogatástól senki se várjon. Amit azonban feltétlenül le kell szögezni: a Sony Music odafigyelt, hogy igényes előadók és nóták kerüljenek fel erre a CD-re (sajnos, kivétel mindig akad, szerintem például a Ready for a Fall kellemesen gyenge), más kérdés, hogy teljes biztonsággal állíthatom:



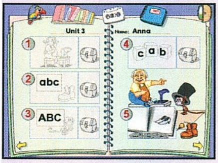
nem én vagyok a célközönség. Inkább azok a fiatal lányok, akik történetesen a szappanopera törzsközönségét adják, és akik például Amerikában komoly vásárlói bázist jelentenek.

gale

JÁTÉKOS ANGOL KLUB

Nagy divat manapság már óvodában nyelvet oktatni a gyereknek. Tulajdonképpen ezzel nincs is baj, amíg nem jelent túlzott megterhelést és erőfeszítést a kölykök számára. És mi az, amit nem éreznek tehernek? Persze, a játék. A Cyberstone valószínűleg erre a feltevésre alapozva készítette el a Játékos Angol Klubot (Friendly Forest English Club).

A program játékos foglalkoztató füzet formájában igyekszik feladatokat adni a kicsiknek. Ezek nehézsége óvodás vagy kisiskolás korú gyereket feltételez. A feladatok többsége zenés, dalos formában teszi próbára a gyerekeket. Nagyon hasznos a kiejtésgyakorló rész, amelyben a program mondatonként halad előre egy történet keretében, s ezeket a gép után kell ismételni a mikrofonba (amely nincs mellékelve).



Visszahallgatva a saját mondatát, a gyermek sokkal jobban tudja korrigálni hibáit.

Nemcsak a beszédben, hanem az ABC használatának elsajátításában is segít, főleg azoknak, akik nemrég kezdtek el angolul tanulni. A játékos feladatok biztosítják, hogy a gyerekek ne unják meg őket.

SZUPERAGY (CYBERSTONE)

Nem lehet elég korán elkezdeni a logikus gondolkodást. Az igaz, hogy az általános iskolai tananyagnak része ennek kialakítása, a fenntartása azonban csak a "felhasználóra" van bízva. A logikai feladványok általában hatékonyan szinten tudják tartani a logikus gondolkodásmódot, hiszen folyton serkentik az agyműködést. Egy aprócska gond van csupán: a kezdeti sikertelenségek (főleg

kisgyerekkorban), melyek elveszik az ember kedvét a feladványoktól.

A Szuperagy CD legfontosabb feladatának tartja, hogy megismertesse a kimondottan ifjú felhasználót (azért még rajtad is segíthet, Shoe!) a legalapvetőbb feladattípusokkal, ilyen a kakukktojás, a kockatornyok, a dominó, számsorozat, formasorozatok. A program megmutatja azt is, hogy milyen lépésekkel érdemes megközelíteni a megoldást. Ennek hatékonyságát leginkább a Feladatok fedőlap alatti éles feladványokon lehet kipróbálni.

Nemcsak feladványok, hanem játékok is találhatók a programban. Ezek szintén megkövetelik a logika használatát és a bejáratott szürkeállományt (nem is értem, hogy miért nekem kellett erről írnom?). Mindenesetre, ha valamelyik kis ember már időben elsajátítja a logikát, semmiképpen sem válik hátrányára.

MANÓÁBÉCÉ

A Manó sorozat nagyon népszerű a gyerekek körében, családom legkisebb tagjai rendszeresen követelnek gépidőt otthon, és ekkor többnyire "Manóznak". A Manó ÁBÉCÉ egyből megnyerte elsős lányom tetszését. A program legnagyobb előnye, hogy a benne lévő feladatok nagyon hasonlítanak az iskolában megismertekhez, csak ezúttal interaktív formában lehet ezeket elvégezni, sőt, a program nagy előnye az olvasókönyvhöz képest, hogy egyrészt szóban elmondja a feladatot, másrészt nagyon szépen artikulálva ejti ki a szavakat, hangokat. Ilyen módon nagyon jól tudja helyettesíteni a

fáradt, elfoglalt szülő türelmét (persze, nem pótolja a szülői odafigyelést), könnyebbséget nyújtva ezzel mindkét félnek.

Másik előnye, hogy a szerkezete az elődökre hasonlít, így nem kell újabb kezelői felületet a gyereknek megtanulnia (bár a tapasztalatok azt mutatják, hogy a kis emberkék sokkal hamarabb alkalmazkodni tudnak az újdonságokhoz, mint mi). Ha a számítógép mindennapos eszköz lenne, nem lepődnék meg, ha ez a program a hivatalos tananyag része lenne.

TOMI ÉS AZ ÁLOMCSAPDA (CYBERSTONE)

Szinte természetes, hogy a mai gyerekek környezetében akad számítógép, sőt, ők is hozzáférnek. Nem mindegy azonban ilyenkor,

hogy a komputer kezelése milyen programon keresztül válik készséggé. Talán az interaktív mese lenne a legmegfelelőbb, amely egyrészt élőszóval adja elő a történetet, másrészt eközben mindenféle érdekes dolgot lehet kezdeni a mesével, vagy a mesében. A Tomi és az álomcsapda jó példa erre.

Az izgalmas történetben Tomi az őt álmában üldöző kék manónak csapdát állít. Sikerül is elfognia, és ekkor kiderül, hogy akit ő gonosz manónak hitt, az csupán kicsike, védtelen manócska. Innentől aztán kezdődhetnek is a bonyodalmak.

Az interaktív mesében fel lehet fedezni minden egyes jelenet helyszínét; a legtöbb tárgy megelevenedik, ha rákattintanak. A mesélés folyhat angolul vagy magyarul is. A történet elhangzásakor a szöveg is látható, sőt, mindig ki van emelve az a szó, amelynél a mesélő tart.

Bizonyos esetekben ügyességi játékokat is lehet játszani, ami feloldja a nem túl pergő eseményeket.

Nagy Zoltán

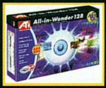
Automex
1077 Budapest,
Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700 Fax: 461-5799
www.automex.hu
INFO

Columbia Tristar DVD filmek 7.500 Ft helyett **6.900 Ft**
Warner Bros. DVD filmek 5.000 Ft helyett **4.500 Ft**
MIKLAND Coputerszalon
1012 Budapest, Attila út 117.
Tel.: 375-3716

Magic Sound Live Dolby Digital 5.1 Hangkártya

13.900 Ft helyett **12.900 Ft** + ÁFA
East Computer Kft
1107 Budapest,
Ceglédi út 1-3.
Tel./fax: 431-3439

ATI All-in-Wonder 128 16MB, AGP, TV Tuner



55.500 Ft helyett **49.900 Ft** + ÁFA
MultiMédia Center MMC
1074 Budapest,
Hársfa u. 1.
Tel./fax: 342-0140

Imperium Galactica II naptár

Minden software mellé ajándékba
CD Galaxis
1114 Budapest,
Vásárhelyi Pál u. 8.
Tel./fax: 361-4061

JAZZ J-6906 Game Beast

11.800 Ft helyett **9.900 Ft** + ÁFA
HERTA Kft.
1075 Budapest,
Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232

JAZZ J-9902 5.1 hangrendszer

23.700 Ft+ÁFA helyett **19.700 Ft** + ÁFA
HERTA Kft.
1075 Budapest,
Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232

A kedvezményeket a megjelölt üzletekben lehet igénybe venni, a névre szóló előfizetői kártya bemutatásával a következő PC GURU megjelenéséig.

Következő szám

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

IMPERIUM GALACTICA 2

Végre megérkezett minden idők legsikeresebb magyar játékának folytatása. A PC Guru következő számában a tesztelő részleg vezetője, Bird osztja meg velünk élményeit. Természetesen a szerkesztőség többi tagja sem marad ki a véleményezésből, szigorú biztonsági előírások mellett kapunk tesztverziót. Már alig várjuk!!!

SHADOW COMPANY

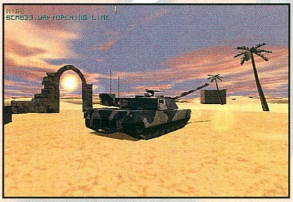
Eredetileg az Interactive Magic patronálta, de végül a Ubi Soft adta ki. A valós időben játszódó kommandós stratégia valahol fekete Afrika mélyén játszódik, ahol egy zsoldos csapat küzd az életéért. Elvégezték a rájuk bízott munkát, de a mentőhelikopter mégsem jött értük. A megbízó nem akart fizetni, ezért a sorsukra hagyta őket a dzsungel közepén. A csapat persze nem adta fel...

WARGAMER: NAPOLEON 1813

A „csontstratégiák kora" kezd ugyan leáldozni, de azért mindig akad új jelentkező. A Wargamer sorozat legújabb darabja Napóleon emlékezetes csatáit dolgozza fel. Csak rajtunk áll, sikerül-e megváltoztatnunk a történelmet, vagy Elba szigetén töltjük száműzetésünk napjait. Varsányi mester novemberben mindenre választ ad.

ARMORED FIST 3

A Novalogic végre hallat magáról. Még a Delta Force 2 megjelenése előtt előrukkolt az Armored Fist 3-mal. Az első két rész ugyan nem volt kirobbanó siker, de ők nem adták fel. A harmadik rész már az új motorral készült, s éppen ezért rendkívül látványos lesz. Különösen az Apache helikopterek légitámadásai lenyűgözők. Érdemes lesz rá odafigyelni.



MIT VENNÉL ELŐSZÖR, HA NYERNÉL 1 MILLIÁRD FORINTOT?

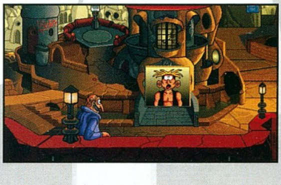
Lily: LAKÁST
Bear: NAGY LÉLEGZETET
Mocsy: LAKÁST A BARÁTAIMNAK
Chris: AUDI TT
Shoebaron: EGY K... JÓ KOCSIT
Kriszta: TOLLAT ÉS PAPÍRT AZ AJÁNDÉKLISTÁHOZ
Ildikó: EGY NAGY VACSORÁT A BARÁTAIMNAK
Gabi: K... SOK SÜTIT
Laza: A VOGELT
Barna: MÉLY LEVEGŐT
Domi: REPÜLŐJEGYET ...

PC GURU TOP 5 (AVAGY MIVEL JÁTSZUNK A LEGTÖBBET)

Rainbow 6: Rogue Spear
EverQuest
Homeworld
Panzer General 3D Assault
Unreal Tournament demo

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURU-BAN:

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH



Ugye, mindenki emlékszik még a Gobins sorozatra? A Woodruff annak az egész estét betöltő változata. A Sierra adta ki még valamikor 1995-ben, de nagyon is jól emlékszem a játékra. Egyike volt a legnehezebb és legmulatságosabb kalandjátékoknak, amelyekkel valaha is dolgom volt. Bird és én közösen játszottunk vele, s egymás segítsége nélkül bizony nem boldogultunk volna a feladványokkal. Éppen ezért szeretnénk megkönnyíteni azok dolgát, akik szeretnék végigküzdeni magukat a játékon. Bird megígérte, hogy teljes végigjátszást készít, amelyet a PC Guru Online-on olvashattok el.

A PC Guru következő száma (1999/12) 1999. november 22-én jelenik meg.

DIAMOND
Kiváncsi az igazságra?
Pixel Multimédia
56K V.90
ITU STANDARD
Supra
EXPRESS
56ePRO
Accelerate Your Web!
DIAMOND
Windows 98
SHOTGUN
Rockwell
22900 Ft
Csatlakozzon a rendszerhez Supra modemmel.
Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13.
tel: 2666-059 fax: 318-6651
www.pixel.hu
ALTEC LANSING
MULTIMEDIA
áraink az áfát nem tartalmazzák
ACS48
2x20W és
40W fa mélysugárzó
35900 Ft
ACS54
4x5W és
15W fa mélysugárzó
26900 Ft
ACS33
2x5W és
15W fa mélysugárzó
17900 Ft
ACS22
2x5W
7400 Ft
Professzionális hangteremtés PC-n 4 lépésben:
1. Válasszon ki egy Altec Lansing hangszórókés
2. Csatlakoztassa a PC-hez

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION
IV.
MEGJELENIK
NOVEMBERBEN
MAGYAR NYELVŰ
KÉZIKÖNYVVEL
PC CD-ROM
EIDOS
INTERACTIVE
automex.hu
Kizárólagos
magyarországi forgalmazó:
Automex
multimedia
: 461-5767